

**EKSPRESI PERSONAL KRISNA “SODADOSA”  
DALAM MEMBANGUN CITRA ESTETIK MUSIK NOISE**

**SKRIPSI**



oleh

**Deswin Hardyanto**  
07112104

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA  
2016**

# **EKSPRESI PERSONAL KRISNA “SODADOSA” DALAM MEMBANGUN CITRA ESTETIK MUSIK NOISE**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
guna mencapai derajat sarjana S1  
Program Studi Etnomusikologi



oleh

**Deswin Hardyanto**  
07112104

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA  
2016**

Skripsi

**EKSPRESI PERSONAL KRISNA "SODADOSA" DALAM  
MEMBANGUN CITRA ESTETIKMUSIK NOISE**

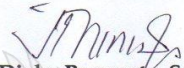
Dipersiapkan dan disusun oleh

**Deswin Hardyanto**  
NIM 07112104


Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 16 Desember 2016

Susunan Dewan Penguji

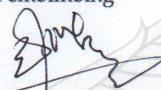
Ketua Penguji

  
**Djoko Purwanto, S.Kar., M.A.**  
NIP.195708061989121002

Penguji Utama

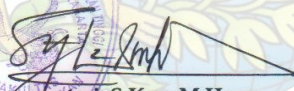
  
**Dr. Zulkarnain Mistortoify, M.Hum.**  
NIP. 196610111999031001

Pembimbing

  
**I Nengah Muliana, S.Kar., M.Hum.**  
NIP. 195804041982031003

Skripsi ini telah diterima  
sebagai salah satu syarat mencapai derajat sarjana S1  
pada Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta  
Surakarta, 16 Desember 2016

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan

  
**Soemaryatmi, S.Kar., M.Hum.**  
NIP. 196111111982032003

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini merupakan hasil kerja keras saya selama melakukan studi di Institut Seni Indonesia Surakarta. Hasil skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tuaku tercinta Almarhum Bapak Edy Sucipto dan Ibu Harsi dan ketiga adikku tercinta Nur Winda Yuliana, Wahyu Tri Utomo dan Hernawan Catur Pamungkas yang selalu aku sayangi, dan seluruh masyarakat Indonesia.





## **Motto**

Jangan berkata tidak bisa sebelum mencoba.

Kata “tidak bisa” hanya dikatakan oleh seseorang yang pernah mencoba.

(Deswin)



## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Deswin Hardyanto  
Tempat, Tgl. Lahir : Balikpapan, 11-12-1989  
NIM : 07112104  
Program Studi : S1 Seni Etnomusikologi  
Fakultas : Seni Pertunjukan  
Alamat : Jumapolo, RT 04/RW 01, Karanganyar

Menyatakan bahwa:

1. Skripsi dengan judul: "Ekspresi Personal Krisna "Sodadosa" dalam Membangun Citra Estetik Musik Noise" adalah benar-benar hasil karya cipta saya sendiri, saya buat sesuai dengan ketentuan yang berlaku, dan bukan jiplakan (plagiasi).
2. Bagi perkembangan ilmu pengetahuan saya menyetujui karya tersebut dipublikasikan dalam media yang dikelola oleh ISI Surakarta untuk kepentingan akademik sesuai dengan Undang-Undang Hak Cipta Republik Indonesia.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dengan penuh rasa tanggungjawab atas segala akibat hukum.

Surakarta, 26 November 2016



Penulis,

*Deswin Hardyanto*  
Deswin Hardyanto

## ABSTRAK

Melalui skripsi ini, penulis meneliti musik *noise* sebagai sebuah eksistensi musik yang sedang hangat di lingkungan perkotaan di Indonesia. Musik *noise* sebagai objek material penelitian ini bukanlah sebuah budaya asli yang berangkat dari *local genius* masyarakat Indonesia, melainkan suatu budaya musik yang datang dari luar budaya kita yang diadopsi dan mulai berkembang di tengah-tengah masyarakat urban. Peneliti mengamati musik *noise* yang ada di kota Yogyakarta, karena memiliki eksistensi yang cukup besar bagi musik *noise* di Indonesia.

Peneliti mengamati dalam dua fokus utama yaitu dari bentuk ekspresi dan sisi estesisnya. Meski dalam pertunjukannya, musik ini terlihat *ngawur*, bersifat mengganggu dan tidak wajar untuk dinikmati sebagaimana mestinya musik. Pada kenyataannya musik *noise* merupakan bagian dari musik eksperimental yang membentuk perilaku-perilaku estetik yang khas seperti, dengan sengaja menghindari konstruksi-konstruksi musik berlebih, tampak asal-asalan dan tanpa aturan untuk tidak menonjolkan estetik. Musik *noise* juga dimaknai sebagai interpretasi dari kekacauan dan bersifat sangat personal, pelaku satu dengan yang lainnya memiliki karakter dan cara yang sendiri-sendiri dalam berekspresi.

Pendekatan dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Adapun dalam proses penelitian, penulis melakukan pengamatan terlibat, wawancara, studi pustaka, dan perekaman kegiatan. Penelitian ini berfokus kepada pendapat informan dalam konteks studi emik, dan diimbangi dengan penafsiran-penafsiran berdasarkan kaidah ilmiah yang disebut dengan pendekatan etik.

Dari metode dan teknik tersebut, didapatkan hasil penelitian sebagai berikut. (a) Alur dalam musik *noise* hanyalah tinggi rendahnya volume atau keras lembutnya tekstur bunyi. Tekstur bunyi yang dimaksudkan adalah distorsi bunyi. Selain itu, beberapa *style* musik *noise* seperti *drone*, *ambiance*, *harsh noise*, *shift* atau *noise core* dapat dilihat dari tekstur bunyinya. Contoh tekstur yang keras biasanya adalah *harsh noise* dengan *distorsi* yang kasar dan tekstur yang lembut misalnya pada bunyi *drone*. Beberapa *style* tersebut merupakan pilihan musisi untuk berekspresi. (b) Sisi estetik sebuah karya musik *noise* cenderung lebih dekat dengan aliran seni dadaisme, *fluxus*, kontemporer dan *avant garde* yang menolak kode-kode moral, sosial dan estetika.

**Kata Kunci:** musik *noise*, estetika musik, ekspresi musisi

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya skripsi yang berjudul “Ekspresi Personal dalam Membangun Citra Estetis” dengan baik. Terciptanya karya tulis ini tidak semata-mata didapatkan dengan usaha keras keringat sendiri, tetapi banyak pihak lain yang telah membantu dalam menyelesaikannya.

1. Terimakasih penulis haturkan kepada Bapak I Nengah Muliana, S.Kar., M.Hum selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini.
2. Terimakasih Penulis berikan kepada Krisna Widiathama sebagai narasumber karya tulis skripsi ini. Tidak lupa, penulis juga mengucapkan terimakasih kepada para narasumber lainnya, yaitu Martinus Indra Hermawan, Woto Wibowo, Jimi Mahardika, Pandu Hidayat, Sean Stellfox, Taufiq Aribowo, Hendra Adytiawan, Adi Kusuma, Iyok Prayogo, Uji Hahan, Dyah Isaka Prameswara dan Jogja Noise Bombing yang telah memberikan sumbangan pengetahuannya mengenai musik *noise* dan eksistensinya di Indonesia dan khususnya Jogjakarta.
3. Terimakasih penulis haturkan kepada Bapak Sigit Astono S.Kar., M.Hum selaku Ketua Jurusan Etnomusikologi beserta dosen Jurusan Etnomusikologi yang telah memberikan banyak ilmu selama saya studi di ISI Surakarta.
4. Terimakasih penulis berikan kepada Dr. Budi Setiyono, M.Si. selaku pembimbing akademik.
5. Terimakasih penulis berikan kepada Almarhum Edy Sucipto dan Ibu Harsi, ketiga adikku Nur Winda Yuliana, Wahyu Tri Utomo

Hernawan Catur Pamungkas serta keluarga yang selalu memberi dukungan baik berupa moril maupun material.

6. Terimakasih yang sebesar-besarnya kepada teman-teman Etnomusikologi ISI Surakarta yang selalu memberiku semangat, terimakasih kepada Nanang Soleh dan Angga Risam yang mengenalkan terhadap objek penelitian ini dan para narasumber. Terimakasih kepada Ainul Fikri, S. Agung, Andryan Atmojo, UKM Band ISI Surakarta atas fasilitas yang digunakan dalam mengerjakan objek ini dan Bertha Galuh yang membantu dalam koreksi skripsi ini, terimakasih penulis ucapkan kepada teman-teman band Kucing Disko, Skaten serta beberapa teman yang lain yang selalu memberiku semangat.

Penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari sisi isi dan teknis penulisan. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan sumbang saran atas tugas akhir skripsi ini.

Surakarta, 26 November 2016

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iii
HALAMAN MOTTO .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xi

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
D. Tinjauan Pustaka .....	8
E. Kerangka Konseptual .....	14
F. Metode Penelitian .....	16
G. Sistematika Penulisan Laporan.....	24

### BAB II MUSIK NOISE DI INDONESIA

A. Hubungan <i>Noise</i> , Bunyi, dan Musik.....	27
B. Gejala-Gejala Munculnya Musik <i>Noise</i> di Indonesia .....	33
C. <i>Scene</i> Musik <i>Noise</i> di Yogyakarta .....	42
a. <i>Scene Noise</i> di Yogyakarta Era 90-an.....	44
b. <i>Scene Noise</i> di Yogyakarta Era Internet .....	49
1. Komunitas .....	53
2. Rilis.....	57



3. Merchandise.....	62
4. Acara .....	64
D. Beberapa Style atau Gaya dalam Musik <i>Noise</i> .....	69
1. <i>Harsh Noise</i> dan <i>Harsh Noise Wall</i> .....	70
2. <i>Ambient</i> dan <i>Dark Ambient</i> .....	70
3. <i>Drone</i> .....	72
4. <i>Power Electronics</i> .....	73
5. <i>Soundscape</i> .....	73
6. <i>Glitch</i> .....	74
7. <i>Industrial</i> .....	74
 <b>BAB III EKSPRESI PERSONAL KRISNA</b>	
A. Latar Belakang Kepribadian Krisna .....	79
B. Motivasi dan Faktor Pendorong Krisna Bermain Musik <i>Noise</i> .....	83
C. Perjalanan Krisna Bermain Musik <i>Noise</i> .....	89
 <b>BAB IV PROSES PRODUKSI CITRA ESTETIK</b>	
A. Eksperimen dalam Musik <i>Noise</i> .....	93
E. Musik <i>Noise</i> dalam Pertunjukan Langsung .....	95
F. Musik <i>Noise</i> sebagai Karya yang Direkam .....	97
B. <i>Trial and Error</i> Sebagai Sarana Belajar dan Pencarian Karakter .....	101
C. Proses Berkarya Krisna dalam Musik <i>Noise</i> .....	106
D. Penggarapan Album Sodadosa 2015 " <i>Happines is Nothing</i> " ....	110
 <b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	114
B. Saran.....	118
<b>DAFTAR ACUAN</b> .....	120
<b>DAFTAR WEBTOGRAFI</b> .....	121
<b>DAFTAR NARASUMBER</b> .....	122

## DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Skema Proses Eksperimen Metode <i>Trial and Error</i> .....	103
--	-----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Beberapa Cover Rilisn Member Jogja <i>Noise Bombing</i> dalam “JNB Week Exhibition .....	61
Gambar 2. Poster Acara Jogja <i>Noise Bombing</i> 2013.....	65
Gambar 3. Poster Jogja <i>Noise Bombing</i> Week .....	65
Gambar 4. Public Invasion di Taman Kuliner .....	67
Gambar 5. Krisna Widiathama.....	79
Gambar 6. Prurient.....	86
Gambar 7. Astro .....	86
Gambar 8. Massona.....	86
Gambar 9. The Rita.....	86
Gambar 10. Sickness .....	87
Gambar 11. Tourette .....	87
Gambar 12. T.E.F .....	88
Gambar 13. Jaako Vanhala.....	88
Gambar 14. Kazuma Kubota .....	88
Gambar 15. Kazumoto Endo .....	88
Gambar 16. Purgist.....	88
Gambar 17. Album Sodadosa 2015 “Happines Is Nothing” .....	89
Gambar 18. Kolaborasi Yong Yandsen dan DJ Sniff pada Acara Asian Meeting Festival 2016 .....	90
Gambar 19. Acara Asian Meeting Festival 2016 di Kyoto.....	90
Gambar 20. Peralatan <i>Noise</i> Milik Krisna .....	104
Gambar 21. Perabot Garap Milik Krisna.....	109



# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Musik pada umumnya mempunyai suara-suara dan harmoni yang enak dan nyaman untuk didengarkan. Sewajarnya dalam suatu pengolahan, teknik permainan, bahkan pada saat rekaman selalu menghilangkan dan menghindari bunyi-bunyian berisik. Dalam rangka menghilangkan bunyi (*sound*) *noise* atau berisik yang tidak diperlukan, kemudian muncul standar metode rekaman musik menggunakan teknologi *noise reduction* dalam studio rekaman yang terisolir dari sumber bunyi lain dari luar. Piranti lunak (*software*) sengaja digunakan sebagai penghilang bunyi yang berisik (tidak dibutuhkan) dalam proses *mixing* sebuah musik. Pada umumnya musik yang baik adalah musik yang bebas dari suara atau bunyi *noise*.

Seiring berjalannya waktu, lingkungan yang kita tempati, perilaku dan segala teknologi yang dibuat oleh manusia selalu berubah dan berkembang. Tentu saja segala yang ada di sekitar kita berpengaruh juga terhadap musik. Suka Harjana dalam bukunya yang berjudul *Corat-Coret Musik Kontemporer Dulu dan kini*, menyatakan:

“Dalam karya seni, musik berubah bukan hanya karena tradisi atau *trend* faham (ideologi seni) yang berubah. Musik juga berubah karena lingkungan (masyarakat) dan alat (*tool*) keseharian yang berubah.”<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Suka Harjana. 2003. *Corat-Coret Musik Kontemporer Dulu dan Kini*. Jakarta: MSPI. hlm.193-195.

Di beberapa kota besar di Indonesia yang begitu padat penduduknya, dan banyak dicampuri oleh pendatang dengan budaya-budaya beraneka ragam seperti Jakarta dan Jogja, tentu saja lingkungan seperti itu berpengaruh terhadap kompleksitas seni dan musik. Misalnya di kota besar seperti Jogja dan Jakarta, terdapat eksistensi pertunjukan musik dengan para pemain musik yang memainkan musik yang berbeda dari biasanya, salah satunya adalah musik *noise*.

Musik pada umumnya memiliki tempo, melodi dan harmoni yang disusun rapi. Sedangkan pada proses editing, musik *noise* memiliki kecenderungan menampilkan bunyi-bunyi berisik. Daripada berkomposisi bunyi menggunakan ritme, ketukan, tempo, dan harmoni yang sering diutamakan pada proses pengerjaan musik pada umumnya, pelaku musik *noise* (*noisemaker*)<sup>2</sup> mengutamakan mengerjakan tekstur-tekstur bunyi distorsi yang dihasilkan dari pedal-pedal efek gitar dan peralatan elektronik lainnya.

Musik *noise* merupakan sebuah aliran musik yang mengolah bunyi sebagai sumber eksperimen. Secara umum eksperimen dalam musik *noise* berisi aspek-aspek improvisasi,<sup>3</sup> kekacauan, ketidakpastian, dan sering

---

<sup>2</sup> *Noisemaker* adalah sebutan bagi para pelaku musik dalam komunitas Jogja *Noise Bombing*.

<sup>3</sup> Improvisasi yang dimaksud berbeda dari pengertian improvisasi pada musik lazimnya. Improvisasi yang dimaksud eksplorasi dan eksperimen bunyi sebebas-bebasnya dan pada pertunjukan *live* lebih bersifat spontan. Dengan pengertian bahwa kebiasaan eksplorasi bunyi yang dilakukan berulang-ulang akan menimbulkan sebuah pakem, patokan atau kecenderungan bahkan ciri khas. Wawancara Krisna Widiathama, 2 November 2011.

kali mengabaikan aturan musik pada umumnya seperti melodi, harmoni, irama dan ritme.

Musik *noise* masuk ke Indonesia dimulai pada tahun 90an di kampus Akademi Seni Rupa Indonesia/ASRI (saat ini ISI Yogyakarta). Pelakunya adalah para mahasiswa ASRI yang mulanya memainkan musik eksperimental, elektronik hingga *noise rock* yang terinspirasi dari band-band dan musisi populer seperti Sonic Youth, Nine Inch Nail, Einstürzende Neubauten, Merzbow dan musisi *noise* di Jepang (*Japanoise*), namun bukan dari *scene*<sup>4</sup> musik kontemporer atau seni avant-garde.<sup>5</sup> Saat itu, jenis musik ini masih belum banyak diterima dan dipahami oleh masyarakat di luar pelaku dan penggiat musik ini. Musik ini bersifat eksperimental, dan dinilai mendekonstruksi terhadap estetika musik pada umumnya.

Dalam pertunjukannya, musik ini terlihat ngawur, mengganggu pendengaran dan tidak wajar untuk dinikmati sebagaimana mestinya musik. Musik yang menjadi bagian dari cabang musik eksperimental ini membentuk perilaku-perilaku estetika yang khas seperti, dengan sengaja menghindari konstruksi seni berlebih, tampak asal-asalan dan mengabaikan aturan konvensional. Musik yang gaduh dan kacau ini bersifat personal, yaitu pelaku satu dengan yang lainnya memiliki karakter dan teknik masing-masing dalam mengolah bunyi. Dengan tidak

---

<sup>4</sup> *Scene* atau skena pada skripsi ini berarti sekumpulan infrastruktur yang di dalamnya terdapat manusia-manusia yang mempunyai interest yang sama dan saling terkoneksi satu dengan yang lainnya. (Wawancara Martinus Indra Hermawan, 27 Desember 2016)

<sup>5</sup> Wawancara Woto Wibowo, 11 Juni 2014.

adanya aturan musik, kebebasan personal dalam berekspresi dan bereksperimen membuat musik ini sangat dinamis pada perkembangannya. Jika ada pertanyaan tentang bagaimana cara para pelaku tersebut membangun musiknya secara personal dan tanpa adanya batasan-batasan dalam aturan musik? Apakah musik yang dipertunjukan benar-benar asal, tidak direncanakan atau tidak dipersiapkan sama sekali dalam pertunjukannya?, asumsinya adalah sangat memungkinkan bahwa mereka tidak ngawur, ada ide dan capaian yang diharapkan. Penelitian ini berusaha mencari jawaban dari kemungkinan ketidakasalan pelaku musik *noise*. Setidaknya ada proses fikir untuk meraih citra estetik yang berbeda dari estetik musik-musik pada umumnya.

Salah seorang di antara beberapa pelaku musik *noise* di Indonesia yang cukup eksis dan dikenal di kalangan para penggiat musik ini adalah Krisna Widiathama, seorang musisi *noise* di Yogyakarta yang telah memulai bermain *noise* dalam proyek individunya Sodadosa sejak 2004. Selain dengan Sodadosa, Krisna juga tergabung dalam beberapa band di antaranya Black Ribbon, Liwoth, The Spektakuler, Punkasila, Feces Anatomy dan Sulfur. Selama bermain *noise* sejak 2004 hingga sekarang, selain di Yogyakarta, Sodadosa juga telah tampil di berbagai kota di Indonesia di antaranya Surakarta, Semarang, Purwakarta, Cirebon, Jakarta dan beberapa Negara di Asia seperti Singapura, Malaysia dan Jepang. Krisna menganalogikan bermain *noise* seperti *action painting* dalam seni rupa, yang maksudnya ada aksi, bunyi sebagai cat dan kanvasnya adalah

udara yang merambatkan bunyi, hasil akhirnya adalah rekamannya.<sup>6</sup> Analogi *action painting* tersebut dapat digunakan untuk memahami kebebasan berekspresi dalam musik *noise*. *Action painting* adalah istilah yang diciptakan oleh Harold Rosenberg pada 1952 untuk menyebut aliran lukisan yang tidak mementingkan bentuk dan lebih mementingkan aksi atau cara dalam melukisnya. *Action painting* juga biasa disebut *gestural abstraction*. Dari analogi *action painting* diatas berarti bahwa musik *noise* adalah suatu kerja abstrak terhadap tekstur bunyi.



---

<sup>6</sup> Wawancara Krisna Widiathama, 2 November 2011.

## B. Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

Peneliti membatasi objek kajian Ekspresi Personal Krisna “Sodadosa” dalam Membangun Citra Estetik Musik Noise yang dimaksud adalah kebebasan pelaku dalam berekspresi atau membuat karya. Dari pengamatan terhadap para pelaku dalam musik *noise* ini terjadi perbedaan antara pelaku satu dan pelaku lainnya pada gaya, cara, perlakuan musiknya dan sebagainya. Kebebasan dalam musik ini membuat baragamnya *substyle* atau subgenre dalam musik ini. Dalam penelitian ini menggunakan nara sumber utama yaitu Krisna Widiathama (Sodadosa) yang merupakan salah satu pelaku musik *noise* yang memiliki eksistensi besar dalam *scene* musik *noise* Indonesia, khususnya di Jogja.

Dari latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, penelitian ini merumuskan permasalahan pokok:

1. Mengapa ekspresi personal menentukan proses pembentukan citra estetik dalam musik *noise*?
2. Bagaimana ekspresi personal Krisna diungkapkan di dalam musik *noise*?

### C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah pertama, menjabarkan korelasi antara ekspresi personal dan citra estetik, yang akan menjadi dasar untuk menjelaskan proses pembentukan karya musik terutama pada kasus musik *noise*. Dimana setiap ekspresi para pelaku (musisi) akan menciptakan karakter estetik yang berebeda-beda.

Kedua, untuk menelusuri, melihat, dan menjelaskan mengenai proses para musisi *noise* dalam berekspresi atau berkarya. Dalam proses mengetahui cara berkaryanya, ada beberapa aspek yang dilihat, di antaranya: aspek motivasi yang menggerakkan mereka untuk bermain musik *noise*, cara mereka belajar atau berlatih, bentuk dekonstruksi yang mereka lakukan dan cara mereka bermain.

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, baik yang sifatnya teoritis maupun yang bersifat praktis. Secara teoritis, penelitian ini memberikan acuan untuk memahami konsep-konsep musik seperti ekspresi personal, citra estetik dan musik *noise*, maupun konsep-konsep emik yang dibangun dan digunakan oleh para pelaku musik *noise* itu sendiri. Secara praktis konsep-konsep dan maksud dari para pelakunya tersebut dapat dimanfaatkan atau diterapkan dalam pengembangan karya-karya musik sejenis atau karya-karya musik yang lain.



#### D. Tinjauan Pustaka

Beberapa kajian mengenai nilai-nilai atau citra estetik sebuah musik, yang memiliki kesamaan konsep dengan penelitian ini, pernah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Penelitian tentang musik *noise* telah banyak dilakukan, salah satunya oleh Aaron Cassidy dan Aaron Einbond dalam bukunya yang berjudul *Noise In and As Music* (2013). Fokus utama dari buku ini adalah praktek *noise*: *noise* di dalam musik, *noise* dan musik, dan *noise* sebagai musik. Aaron Cassidy dan Aaron Einbond menyusun buku ini dalam dua bagian, yang pertama pendekatan *noise* yang sebagian besar dari perspektif teoretis, mengusulkan cara berpikir dengan memahami, mengevaluasi, dan membandingkan *noise*. Bagian kedua dari buku ini berfokus pada praktek *noise* dari yang lebih personal, refleksi diri, dan terkadang sudut pandang otobiografi yang bertujuan untuk memberikan *snapshot* dari peran *noise* dalam berbagai geografis dan gaya komunitas. Pada bagian kedua ini memiliki kemiripan cara pandang tentang sisi personal dalam praktek *noise*. Dengan demikian, buku ini dapat dipakai sebagai referensi.

Dalam buku *Noise In and As Music* ini, Aaron Cassidy dan Aaron Einbond menggunakan beberapa kontributor yang berprofesi sebagai seniman, komposer dan musisi yang memahami dan memainkan musik *noise*. Menariknya, terdapat pertanyaan yang diajukan terhadap masing-masing kontributor, *what is noise (music) to you?, why do you make it?*. Hasilnya, terdapat beragam jawaban yang tidak persis sama. Meski



demikian, dari beberapa jawaban tersebut cenderung menyimpulkan bahwa *noise* adalah sebuah bunyi, ekspresi, estetik, *liberating*, dan *life-celebrating*. Adapun alasan mereka memainkan sangat beragam pula, tergantung dari latar belakang mereka, pengalaman, wacana-wacana yang ditemui masing-masing personal, dan kadang memiliki ekspektasi dan bahkan tanpa ekspektasi. Dari hasil penelitian Aaron Cassidy dan Aaron Einbond ini, terlihat sangat signifikan mengenai persoalan personalitas dan kebebasan berekspresi dalam musik *noise*, yang bahkan terlihat kebebasan masing-masing pelaku dalam memaknai atau mengartikan musik *noise* itu sendiri. Beberapa hal yang belum diuraikan dalam buku ini akan diuraikan pada bab 4, yaitu mengenai bagaimana sisi personal membangun sebuah karakter komposisi dalam musik *noise*.

Sebuah skripsi dengan objek material *noise* juga telah dilakukan oleh Annamira Sophia yang diajukan pada tahun 2014 lalu sebagai tugas akhirnya dalam menempuh studi Etnomusikologi di ISI Yogyakarta. Dalam skripsi Annamira yang berjudul "*Jogja Noise Bombing: Komunitas Experimental Noise di Jogjakarta*" mendeskripsikan keberadaan komunitas *Jogja Noise Bombing* dari awal terbentuknya hingga perkembangannya sampai sekarang. Annamira Sophia juga mentranskrip sebuah rilisan dari Sulfur, sebuah proyek baru dari Krisna Widiathama dengan judul "*This Flesh Belongs To Mother Earth*". Berbagai aktivitas, kreatifitas hingga ekspresi komunitas *Jogja Noise Bombing* ditulis secara mendetail pada skripsinya. Pada skripsi ini Annamira fokus melihat proses kreatif sebuah

komunitas *noise* di Yogyakarta, di mana dalam aktivitas-aktivitasnya terdapat hal-hal yang bisa dikatakan unik, berbeda dari komunitas-komunitas musik pada umumnya, dan nampak adanya kebebasan berekspresi.

Tulisan Annamira spesifik membahas kreatifitas dan *movement* yang dilakukan komunitas Jogja *Noise Bombing* dan analisis musik dari salah satu karya Sulfur (Project *noise* Krisna dengan Istrinya), sedangkan pada penelitian ini lebih spesifik mengamati benang merah antara latar belakang pembentuk kepribadian Krisna dan proses-proses berekspresi dan bereksplorasi pada musik *noise* yang dikhususkan pada project individu Krisna yang bernama Sodadosa.

Berikutnya buku mengenai pendekatan ekspresi personal menggunakan buku berjudul *The Art of Photography An Approach to Personal Expression* karya Bruce Barnbaum, 2011. Meski objek materialnya adalah seni fotografi, namun pada halaman 193 buku ini menegaskan tentang makna ekspresi personal. Dapat dicontohkan, bahwa tidak ada dua fotografer yang akan memiliki pendekatan yang sama terhadap suatu objek yang ditemuinya. Hal terpenting adalah setiap fotografer memiliki pemahaman dan tujuan dalam pikiran masing-masing dalam pengoperasian alat. Dapat dijelaskan bahwa setiap individu mampu mengaplikasikan alatnya menurut keinginan yang didasari oleh pemahaman dan tujuan dalam pikiran masing-masing. Begitu pula pada setiap pelaku musik *noise*, banyak aspek yang mendasari mereka untuk

melakukan permainan yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya. Meskipun gaya permainan dan alat yang digunakan sama, namun akan selalu ditemui perbedaan. Buku ini objek materialnya adalah fotografi, sedangkan dalam penelitian ini fokus pada ekspresi personal di dalam musik *noise*. Dengan demikian penelitian yang membahas mengenai ekspresi personal dan citra estetik musik *noise* belum pernah ditemui.

Musik *noise* dan musik kontemporer merupakan cabang dari musik eksperimental. Dikutip oleh Zulkarnain Mistortoify dalam makalahnya yang berjudul “Kesenjangan Pemahaman Konsep dan Penerimaan Penikmatan Musik Kontemporer Indonesia”, menyinggung bahwa dalam dunia musik kontemporer istilah eksperimen dimengerti sebagai sifat alam dari karya musik itu sendiri yang menekankan sifat anti pada kaidah-kaidah kompositoris, bahkan anti pada bentuk-bentuk penyajian musikal yang baku dan mapan. Dari sudut pandang konsep kreativitas, musik kontemporer dimengerti sebagai musik “baru” yang dibuat dengan kaidah dan suasana yang baru. Zulkarnain menambahkan bahwa paham mengenai musik tidak lagi terbingkai pada sesuatu yang enak didengar saja, melainkan berkembang pada gagasan menampilkan proses eksplorasi bunyi sebagai yang utama dan medium ekspresi yang tak terbatas agar dapat mewadahi gagasannya.

Dalam makalah berjudul “Kesenjangan Pemahaman Konsep dan Penerimaan Penikmatan Musik Kontemporer Indonesia” ini, banyak

menceritakan mengenai sejarah musik eksperimental dan kontemporer di Indonesia. Di dalamnya mengutip beberapa definisi musik kontemporer dari beberapa pengamat musik dan perilaku musikal para komponis non tradisi pada masa Pekan Komponis Muda I-VIII. Beberapa karya-karya komponis dalam mengeksplorasi bunyi dideskripsikan oleh Zulkarnain dan data-data tersebut dapat dijadikan benang merah sejarah antara musik eksperimental, kontemporer dan *noise* di Indonesia. Hal-hal yang berkaitan mengenai sejarah dapat digunakan sebagai penambah data mengenai gejala munculnya gerakan musik eksperimental di Indonesia yang dijabarkan pada bab 2. Makalah ini juga digunakan sebagai tinjauan untuk memahami posisi musik kontemporer dan musik *noise*.

Musik eksperimental merupakan payung dari musik kontemporer dan *noise*, namun musik kontemporer lebih memiliki keleluasaan daripada musik *noise*, dalam artian musik kontemporer lebih luas dan bebas pada sisi eksperimen, baik eksperimen secara fisik (instrumen) dan non fisik (ide, konsep, akar budaya, tehnik), hal tersebut dijelaskan oleh Zulkarnain pada halaman 9, bahwa musik kontemporer sangat terbuka dalam hal bahan, cara membuat dan menyajikannya. Sedangkan musik *noise* cenderung fokus dan intens bereksperimen dengan peralatannya dan lebih memaksimalkan eksperimen pada tehnik-tehnik untuk memunculkan ekspresi bunyinya. Apabila musik kontemporer diartikan dalam pembabakan waktu (kekinian), musik *noise* lebih berupaya mengkotakkan kevandalan, kebisingan, kekacauan dan anti kemapanan

musik dalam sebuah momen pengingat (*genre*), seperti mengatakan bahwa era ini telah terdapat *genre* musik seperti ini pada ranah indie/underground dan menantang kevandalan musik berikutnya. Sedangkan pada kacamata pengertian waktu (kekinian), kontemporer selalu harus bersifat sekarang dengan bahan produksi tradisi dan non tradisi bahkan apapun (respon internal terhadap kondisi lingkungan sekitar).

Perbedaan jelas yang diamati pada penelitian ini apabila dibandingkan dengan ranah musik kontemporer, seorang pelaku musik *noise* memiliki cara bereksperimen yang lebih intens dengan instrumen (non-musik) yang tanpa memiliki nada, bukan diatonis maupun pentatonis, tanpa harmoni hanya dengan sebuah sumber suara dan pedal-pedal efek dengan beberapa knop untuk diputar. Dijabarkan dalam penelitian ini kasus Krisna/Sodadosa sejak 2002 hingga sekarang masih menggunakan model *equipment* yang sama yaitu pedal-pedal efek yang kadang diperbarui. Dengan demikian pentingnya mengamati instrumen yang digunakan dan proses pengerjaan musik *noise* diharap dapat memahami proses ekspresi dan dapat dipahami secara jelas citra estetis yang dibangun. Musik *noise* dalam penelitian ini adalah sebuah *genre* atau *style* dalam bermusik yang memiliki eksistensi dan bersifat *continue*, bukan sebuah konsep garap dalam sajian musik kontemporer.

### E. Kerangka Konseptual

Musik *noise* merupakan sebuah pergerakan musik yang melawan terhadap aturan musik pada umumnya. Unsur-unsur musik yang nampak hanyalah dinamik dan *timbre* (warna bunyi). Pada dasarnya musik *noise* hanya mengolah bunyi secara ekspresif dengan kedua unsur tersebut. Bebasnya musik ini yang lepas dari aturan musik membuat musik ini bersifat sangat personal.

Mengenai pembahasan konsep personal dan kepribadian digunakan karya pustaka Soerjono Soekanto berjudul “Sosiologi Suatu Pengantar” tahun 1990. Dalam buku tersebut Soekanto melihat kepribadian melalui kesiapannya terhadap suatu keadaan bukan pada apa yang dilakukannya.

Terdapat juga tulisan dari Benedetto Croce berjudul *Aesthetic As Science of Expression and General Linguistic*. Croce menyebutkan bahwa ekspresi bukanlah intuisi atau representasi melainkan sensasi dan bersifat alami. Dari pernyataannya menegaskan bahwa ekspresi bersifat alami (natural), tidak teratur dan bebas dari pertimbangan luar, hanya berasal dari pemahaman dan tujuan pikiran individu. Dari dua konsep ekspresi di atas begitu jelas dan begitu luas wahana kebebasan pada praktek ekspresi, tergantung bagaimana ekspresi itu bertujuan atau didedikasikan untuk sesuatu oleh pelakunya.

Dalam pembahasan mengenai ekspresi digunakan buku Rahayu Supanggah berjudul *Bothekan Karawitan*, tahun 2002. Digunakannya buku



ini dan dianggap mewakili konsep ekspresi, karena dalam buku terdapat konsep-konsep garap suatu karya terutama dalam karya seni musik. Buku ini sebagai jembatan untuk memahami konsep garap seniman dalam membangun citra estetik, di mana pada proses membangun estetik ini dianggap peneliti sebagai suatu proses ekspresi.

Konsep ekspresi personal Bruce Barnbaum dipinjam untuk menjelaskan kebebasan personal pelaku musik *noise* dalam berekspresi menghasilkan bunyi-bunyian pada suatu pertunjukan dan dalam rekaman. Seperti yang diungkapkan oleh Barnbaum, bahwa tidak akan ada kesamaan pendekatan dari dua fotografer.<sup>7</sup> Bahkan seorang musisi *noise* dengan alat yang sama, tidak dapat menghasilkan bunyi yang persis sama dengan bunyi yang dihasilkan ketika dilakukan pengulangan permainan. Sedikit banyak konsep ekspresi personal ini membantu dalam penyusunan kerangka konseptual penelitian ini.

Berikutnya pembahasan citra estetik merujuk pada buku Yasraf Amir Piliang berjudul "Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna" tahun 2003. Dalam buku ini banyak membahas idiom-idiom posmodern. Pentingnya buku ini digunakan, karena banyak idiom-idiom posmodern yang dijelaskan oleh Piliang pada buku ini memiliki banyak kemiripan pada fenomena musik *noise* yang diteliti di penelitian ini.

---

<sup>7</sup> Barnbaum, Bruce. 2011. *The Art of Photography An Approach to Personal Expression*. Hlm.193

## F. Metode Penelitian

### 1. Studi Pustaka

Studi pustaka dalam penelitian ini diarahkan untuk mengumpulkan, mengelompokkan dan memilih data-data yang berkaitan dengan sisi personal (kepribadian), ekspresi dan estetik. Studi pustaka ini sebagai penguat data, argumen dan digunakan sebagai pertimbangan untuk konfirmasi data.

Buku karya Nanang Ganda Prawira berjudul *Modul Seni Rupa: Seni dan Estetika* tahun 2004. Pada tulisan tersebut, Prawira mengkaji tentang pengertian-pengertian seni dan keindahan. Dinyatakan, definisi keindahan tidak mesti sama dengan definisi seni. Atau dapat diartikan bahwasanya seni tidak selalu dibatasi oleh keindahan. Menurut kaum empiris dari era Barok, permasalahan seni ditentukan oleh reaksi pengamatan terhadap karya seni. Perhatian terletak pada penganalisisan terhadap rasa seni, rasa indah, dan rasa keluhuran (keagungan). Reaksi atas intelektualisme pada akhir abad ke-19 adalah mengembalikan peranan seni.<sup>8</sup> Dijelaskan pula bahwa permasalahan seni dapat diselidiki dari tiga pendekatan yang berbeda tetapi saling mengisi. Di satu pihak menekankan pada penganalisisan obyektif dari benda seni, di pihak lain pada upaya subyektif pencipta dan upaya subyektif dari apresiator. Dari

---

<sup>8</sup>Nanang Ganda Prawira. 2004. *Modul Seni Rupa: Seni dan Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains. Hlm. 65.



yang dijabarkan di atas walaupun membicarakan seni dan estetika seni rupa, namun dapat dikaitkan untuk melihat citra estetis musik *noise*.

Prawira juga mengungkapkan nilai estetis selain terdiri dari keindahan sebagai nilai yang positif kini dianggap pula meliputi nilai yang negatif. Hal yang menunjukkan nilai negatif itu ialah kejelekan (*ugliness*), yang bukan berarti kekosongan atau kurangnya ciri-ciri yang membuat sesuatu benda disebut indah, melainkan menunjuk pada ciri-ciri yang nyata-nyata bertentangan sepenuhnya dengan kualitas yang indah. Dalam kecenderungan seni dewasa ini, keindahan tidak lagi merupakan tujuan yang paling penting dari seni. Sebagian seniman menganggap lebih penting menggoncangkan publik daripada menyenangkan orang dengan karya seni mereka. Goncangan perasaan dan kejutan batin itu dapat terjadi, dengan melalui keindahan maupun kejelekan. Begitu juga dengan musik *noise* yang lebih mementingkan membuat kejutan atau gebrakan, goncangan publik dan kepuasan masing-masing pelakunya. Goncangan publik lebih berwujud pada eksistensi musik *noise* itu sendiri.

Buku mengenai estetik berikutnya adalah buku karya Suka Hardjana yang berjudul Corat-Coret Musik Kontemporer Dulu dan Kini. Pada bab 5 buku ini, berjudul Estetika dan Kesadaran Budaya. Dalam bab ini, Jakarta disebutkan sebagai pusat urban penuh musik yang tanpa musik. Bakat budaya dan lingkungan alamnya terlalu terusik dan teralienisasi oleh kepentingan kebendaan urban yang berlebih dan tidak terkontrol. Tentu saja yang disebutkan di atas penuh musik yang tanpa musik, yang

dimaksud adalah tanpa musik yang mencitrakan lingkungan dan budaya setempat.<sup>9</sup>

Dari apa yang ditulisnya tentang Jakarta tadi menarik perhatian dan bersinggungan dengan objek penelitian ini, yaitu musik *noise*. Pada kenyataannya musik *noise* berkembang di lingkup kota-kota urban dan bukan hasil dari budaya setempat, melainkan termotivasi oleh genre musik *Noise Rock* yang populer pada tahun 90-an.<sup>10</sup> Musik *noise* dapat berkembang di Jakarta atau kota-kota urban di Indonesia lainnya dimungkinkan merupakan bentuk dari pemberontakan dan emansipasi terhadap apa yang telah disebutkan di atas. Karena musik *noise* bukanlah sebuah musik hiburan seperti pada umumnya dan juga bukan sebuah bisnis musik yang menjanjikan, maka kalangan masyarakat yang menyukai jenis musik *noise* ini di latar belakang dengan kebosanan mereka akan hiburan-hiburan yang tercampur dengan kepentingan industri.

Berikutnya buku berjudul *Aesthetics of the Opressed* karya Augusto Boal, 2006. Meskipun pada buku ini membicarakan tentang seni teater, tetapi banyak ditemukan kemiripan pada sifat estetikanya. Pesan utama pada buku ini adalah bahwa kita dapat menemukan seni dengan menemukan kreativitas diri sendiri. Dari pesan tersebut didapatkan pengertian sebuah pembentukan estetik melalui kreativitas personal.

---

<sup>9</sup> Suka Harjana. 2003. hlm. 38-39.

<sup>10</sup> Wawancara Woto Wibowo, 13 Januari 2012.

Meski kalimat diatas berbicara mengenai kreativitas, namun memiliki kemiripan dengan ekspresi personal yang tengah diteliti.

## **2. Metode Pengumpulan Data**

Penelitian yang dilakukan merupakan bagian dari bentuk penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif analisis dan interpretatif terhadap ekspresi personal pelaku dan citra estetik musik *noise*. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang bertolak dari sebuah pemahaman dengan mengandalkan manusia sebagai alat peneliti serta analisis data secara induktif. Namun demikian, yang menjadi pola pikir akar utama adalah lebih mengedepankan bentuk proses daripada muatan keseluruhan hasil yang dicapai.<sup>11</sup>

### **a. Wawancara**

Wawancara menjadi langkah penting dalam usaha mengumpulkan data penelitian ini. Wawancara dipandang penting karena dari wawancara dapat diungkap perbedaan dan persamaan pernyataan sumber, baik berupa gagasan, pandangan, refleksi, dan pemikiran. Narasumber utama dalam penelitian ini adalah Krisna Widiathama (Sodadosa). Nara sumber diwawancarai mengenai persoalan-persoalan yang berhubungan mengungkap data-data mengenai hal-hal abstrak yang terkait dengan ekspresi personal. Selain melakukan wawancara dengan

---

<sup>11</sup> Lexy J Moeleong. 1939. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung:Remaja Karya. hlm. 30.

Krisna, penelitian ini juga mewawancarai beberapa pelaku musik *noise* di Yogyakarta di komunitas Jogja *Noise Bombing* dan beberapa pelaku sejarah musik eksperimental di Yogyakarta diantaranya Woto Wibowo seorang pelaksana acara rutin Yes No Klub<sup>12</sup> di Yogyakarta yang merupakan pemerhati dan juga seorang pelaku musik.

Dalam hal ini, wawancara bebas mengalir menjadi teknik yang dipilih, karena selain teknik ini merupakan ciri khas yang penting dalam penelitian kualitatif, teknik ini juga fleksibel untuk mendapatkan data secara mendalam. Persoalan mendasar dalam wawancara ini tentu saja adalah jarak dan waktu. Narasumber tinggal di Yogyakarta dan mereka sering disibukkan dengan aktivitas masing-masing, sehingga waktu untuk bertemu dan melakukan wawancara langsung tidak dapat intens dilakukan. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti telah melakukan kesepakatan dengan para nara sumber dengan menggunakan teknik wawancara lain yang dikembangkan dalam penelitian ini, yaitu wawancara dengan memanfaatkan teknologi komunikasi yang ada saat ini melalui ponsel dan jejaring sosial. Langkah ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa para nara sumber adalah pribadi-pribadi yang memiliki mobilitas tinggi. Kesibukan aktivitas dan rutinitas kerja membuat jadwal waktu senggang tidak bisa diprediksi. Oleh karena

---

<sup>12</sup> *Yes No Klub* adalah pertunjukan musik di Yogyakarta yang berkonsentrasi pada fenomena kultur dan pertukaran musikal antara seniman lokal dan internasional yang berkisar pada penampilan eksperimental dan *sound performance*, band konvensional dan elektronik performen.

itulah melalui fasilitas *message* Whatsapp dan *chatting* di situs jejaring sosial *Facebook*, proses penggalan data dengan wawancara jarak jauh dapat dilakukan. Teknik ini lebih luwes dan para narasumber tidak merasa berkeberatan.

### **b. Observasi**

Observasi diperlukan untuk mengamati eksistensinya secara *audio visual*. Langkah ini penting, selain mengamati pertunjukannya, juga mengamati persiapan-persiapan sebelum tampil. Pengamatan sebelum pertunjukan misalnya dalam menyiapkan *equipment* yang akan digunakan saat tampil. Saat pertunjukan misalnya mengamati bagaimana Krisna yang khusuk dalam memainkan alat-alat yang digunakannya ketika di atas panggung. Pengamatan langsung ini tidak hanya dilakukan sekali atau dua kali, lebih baik lagi apabila sehari atau dua hari sebelum pelaku melakukan pertunjukan, peneliti mengamati persiapan atau latihan pelaku musik tersebut. Untuk mendalami citra estetik dalam observasi ini dipilah menjadi dua, yaitu secara auditif dan visual. Secara auditif yaitu dengan mendengarkan dengan seksama bunyi-bunyi permainan tiap pemain ketika bermain *live* dan mendengarkan apabila ada komentar-komentar dari penonton atau para pelaku yang sedang *sharing* yang mungkin penting untuk dijadikan tambahan data.

Pengamatan dari segi visual diantaranya, mengamati tampilan pemain, gaya frontal yang dilakukan saat memperlakukan alat. Dan

mengamati perangkat yang digunakan. Alat (*equipment*) yang digunakan dibedakan dua jenis; yaitu elektronik dan non-elektronik. Perangkat elektronik berupa pedal efek (*stompbox*) yang digunakan untuk memanipulasi bunyi, yang nantinya bisa ditanyakan sesuai acara kepada tiap pelaku dan tentang fungsi-fungsi efek tersebut dalam merubah bunyi. Perangkat non-elektronik biasanya adalah alat-alat buatan sendiri yang digunakan sebagai sumber bunyi yang nantinya dimanipulasi dengan pedal-pedal efek tersebut.

*Participant observation* atau observasi teribat juga dilakukan peneliti untuk lebih dekat dengan perasaan subjek yang diteliti dalam memainkan musik *noise* dan untuk memahami kebebasan ekspresi dalam musik *noise*.

### c. Studi Diskografi

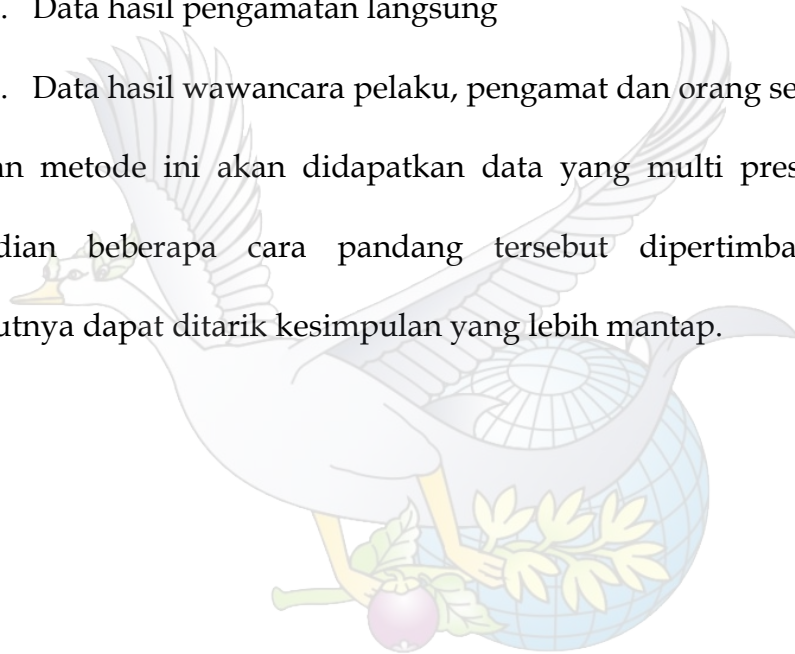
Studi diskografi dilakukan terhadap beberapa karya Krisna (Sodadosa) yang sudah berwujud rekaman dalam berbagai format. Diskografi merupakan langkah penting untuk melihat seberapa banyak karya yang sudah direkam sebagai wujud produktifitasnya, dan bagaimana bentuk kreasi pengembangan-pengembangan yang terjadi dari karya satu ke karya-karya berikutnya. Studi diskografi dilakukan melalui sistem *online*. Sistem *online* adalah penelusuran data-data rekaman yang diunggah di internet. Studi diskografi juga melalui sistem *offline*, yaitu dengan mendengarkan karya-karyanya dari rilisan fisik (CD).

### 3. Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode triangulasi data untuk menemukan bukti-bukti informasi mengenai korelasi antara ekspresi personal Krisna “Sodadosa” dan citra estetis musik *noise*. Data-data yang akan dianalisis dipilah menjadi 3 bagian:

1. Data mengenai Krisna dan Sodadosa yang digali dari dokumen pribadi dan diskografi.
2. Data hasil pengamatan langsung
3. Data hasil wawancara pelaku, pengamat dan orang sekitar.

Dengan metode ini akan didapatkan data yang multi prespektif yang kemudian beberapa cara pandang tersebut dipertimbangkan dan selanjutnya dapat ditarik kesimpulan yang lebih mantap.





## G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan sebagai hasil laporan penelitian ini disusun dalam bagian-bagian topik bahasan yang dibingkai dalam lima bab. Bab I berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka konseptual, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II membahas konsep *noise* dan musik *noise*. Kemudian mengenai keberadaan gerakan-gerakan seni sebagai awal terbentuknya musik *noise* di Barat. Hingga pada tahun 90-an, musik *noise* masuk di Indonesia, dikhususkan di kota Yogyakarta sebagai gambaran keberadaan mereka di tengah arus pasar industri musik tanah air. Bahasan meliputi kondisi pasar musik di Indonesia, yang semakin marak dengan keseragaman dan konsumerisasi. Kemudian eksistensi musik *noise* sebagai alternatif ditengah arus pasar industri musik. Digambarkan juga kondisi eksistensinya di saat sebelum era internet dan setelah kemunculan internet. Meskipun internet sudah digunakan, namun terdapat dua alternatif dalam mempromosikan dan mendistribusikan rilisnya melalui *online* dan *offline*. Secara *online* adalah blog-blog berisi review acara, interview para pelaku, penjualan album dan merchandise. Secara *offline* adalah kemasan acara, tour-tour antar kota oleh para pelaku yang secara personal maupun komunitas dan penjualan merchandise pada setiap acara.



Bab III membahas mengenai latar belakang dan faktor-faktor yang memotivasi Krisna bermain *noise*. Dalam bab ini fokus menjabarkan beberapa aspek pembentuk kepribadian pelaku di dalamnya berupa lingkungan, masyarakat, referensi musik yang diperoleh dari keluarga. Dalam bab ini juga memaparkan bagaimana latar belakang keluarga, peran lingkungan dan tempat dia tinggal akan memberi pengaruh dalam berekspresi. Dijabarkan juga dalam bab ini eksistensi dan kecenderungan karya-karya Krisna sebagai desainer dan perupa. Berikutnya perjalanan karir Krisna dalam bermain *noise*.

Bab IV membahas mengenai proses produksi citra estetik, hal-hal yang dijabarkan di antaranya bentuk-bentuk eksperimentasi yang dilakukan Krisna pada musik *noise*-nya. Dipaparkan juga beberapa bentuk gaya (*style*) yang dikenal dan digunakan dalam musik *noise*, serta terdapatnya dua bentuk ekspresi dalam berkarya musik *noise*, yaitu melalui pertunjukan langsung (*live*) dan bentuk rekaman dan rilisan. Dipaparkan juga proses belajar dengan menggunakan metode "*Trial and Error*". Selanjutnya dipaparkan proses produksi dan berkaryanya dan proses penggarapan album "*Happines is Nothing*".

Bab V merupakan simpulan dari uraian yang telah dipaparkan dalam bagian-bagian bab sebelumnya. Dengan sistematika penulisan laporan yang demikian inilah penelitian mengenai ekspresi personal yang memakai studi kasus Krisna dalam membangun citra estetik ini dilakukan.

## BAB II

### Musik Noise di Indonesia

Kata “*noise*” dalam Bahasa Indonesia memiliki arti kebisingan, suara, bunyi, bising, riuh, ribut dan gaduh.<sup>13</sup> *Noise* atau kebisingan ini tidak pernah lepas dari kehidupan kita. Banyak bunyi-bunyian berisik di jaman sekarang yang sering kita temui bersumber dari barang-barang atau alat-alat yang dihasilkan dari perkembangan teknologi. Dalam manifesto Luigi Russolo pada tahun 1913, *L'Arte dei Rumori* atau dalam bahasa Inggris *The Art of Noises*, Dia mengatakan:

“Kehidupan kuno semuanya hening. Pada abad ke 19, dengan penemuan mesin, kebisingan lahir. Hari ini, kebisingan memenangkan dan menguasai secara mutlak sesibilitas-sensibilitas manusia.” (Luigi Russolo, 1913)

Penemuan mesin pada abad 19 menjadi suatu perubahan yang signifikan tentang suasana bunyi di dunia ini. Dari waktu ke waktu semakin banyak penemuan-penemuan teknologi yang menimbulkan bunyi dan kita secara sadar dan tidak sadar selalu mendengarkan hampir setiap hari dan memberikan pengaruh pada otak manusia dalam berfikir, berperilaku maupun dalam mengolah dan mengapresiasi musik.

Pada bab ini berisi penjabaran mengenai musik *noise* yang meliputi hubungan antara bunyi, musik dan *noise*, gejala-gejala kemunculan musik *noise*, kemudian awal mula masuknya musik *noise* di Indonesia. Pada bab

---

<sup>13</sup> Echols, John., Hassan Shadily. 2014. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia.

ini dipaparkan juga mengenai bagaimana musik *noise* tetap eksis sebagai musik alternatif di tengah arus pasar musik Indonesia saat ini. Selanjutnya munculnya teknologi internet yang menjadi sarana penting dalam eksistensi musik *noise* di Indonesia.

### **A. Hubungan Noise, Bunyi dan Musik**

Pada beberapa perayaan suatu hari besar atau pesta kemenangan sering nampak orang-orang dengan sengaja mengadakan suatu kegiatan bunyi yang cenderung hasil bunyinya sangat keras atau bising. Pesta petasan saat menyambut Idul Fitri dan Tahun Baru, iring-iringan supporter sepak bola atau saat kampanye pemilu dengan pawai motor adalah beberapa contohnya. Apabila kita mengacu pada manifesto Russolo di atas, kita akan membenarkan bahwa kebisingan telah memenangkan dan menguasai terhadap perilaku dan selera bunyi manusia. Namun, bukankah sesungguhnya dapat juga asumsi tersebut dibalik demikian: pada dasarnya manusia adalah makhluk yang menyukai bunyi-bunyian yang keras atau kebisingan sehingga mereka pada akhirnya menciptakan mesin dan penemuan-penemuan itu. Hanya saja terkadang saat manusia tidak berada dalam kumpulannya, sedang sendiri atau di sekitarnya adalah orang-orang yang tidak dikenal, mereka memiliki rasa malu untuk mengungkapkan kebisingan yang mungkin

sebenarnya dia inginkan. Seperti yang disampaikan Morton Feldman berikut.

“But it is noise that we really understand. It is only noise which we secretly want, because the greatest truth usually lies behind the greatest resistance.” (Morton Feldman)

Terjemahan:

“Tetapi ini kebisingan yang benar-benar kita pahami. Ini hanya suara yang kita diam-diam inginkan, karena kebenaran terbesar biasanya terletak di belakang perlawanan terbesar.” (Feldman dalam Cassidy dan Einbond, 2013: xiv)

Dalam mendefinisikan *noise* tidak bisa berhenti pada satu titik pengertian saja. Penyebutannya bersifat relatif pada sifat dan fenomena bunyi yang terjadi dari waktu ke waktu. Kata *noise* memiliki arti *sound or a sound that is loud, unpleasant, unexpected, or undesired*. Oleh Schafer *noise* dibedakan menjadi empat jenis “*unwanted noise, unmusical noise, any loud sound, and a disturbance in any signaling system (such as static on a telephone)*” (Schafer, 1994: 182). Pada karya “Silence” 4:33 milik John Cage apabila diamati dengan pengertian-pengertian mengenai istilah *noise* di atas dapat menjadi suatu sajian *noise* pada satu waktu tertentu dan juga bukan termasuk karya *noise* pada waktu yang lainnya.

Banyak pendapat mengartikan bahwa *noise* selalu berkaitan dengan bunyi yang volumenya keras. Namun, dalam beberapa kasus kita kadang terganggu oleh keheningan, bunyi atau suara yang pelan bunyinya. Kadang pula kita tidak merasa terganggu dengan bunyi yang keras. Pada penampilan perdana karya John Cage yang dikenal 4’33” atau *silence*

*music* yang menampilkan orkestra diam, nampak pada menit-menit awal penonton bingung, gelisah, karena belum mengetahui atas apa yang dimainkan pada karya tersebut. Meskipun dalam karya tersebut menggunakan keheningan atau diam dan tanpa adanya bunyi keras yang memekakkan telinga, namun keheningan itulah yang menjadi gangguan utama yang tidak diinginkan (*unwanted*) oleh penonton. Karena penonton memiliki tafsir akan adanya permainan bunyi dan komposisi musik pada pertunjukan tersebut. Maka seperti itulah *noise* sesungguhnya, bahkan tanpa perlu bersuara keras tapi tidak terduga dan ketidakterdugaannya itu adalah sesuatu yang mengganggu. Begitu juga dengan musik *noise* eksperimental yang selalu berbeda-beda pada setiap penampilannya, hingga tidak ada yang bisa diulang persis pada setiap penampilannya. Bila ada yang bisa mengulang secara persis dinamika dan komposisi bunyinya berarti telah kehilangan unsur *noise* pada karya ataupun penampilan tersebut.

Keterkaitan di antara bunyi dan musik *noise*, dianalogikan hewan buas dan liar yang masih bebas berkeliaran di alam bebas, musik adalah kebun binatang atau sirkus yang berisi hewan-hewan (bunyi) yang sudah dijinakkan dan sudah dilatih (dieksploitasi), dan bunyi adalah alam semesta tempat semua binatang tinggal. Berikut James Whitehead seorang seniman konseptual *drone/noise* dalam memaknai kata “in” dalam *Noise in and as Music* yang digunakan judul buku oleh Cassidy dan Einbond:

“seolah-olah *noise* adalah sesuatu seperti hewan liar, harimau atau singa yang dikurung di sirkus. Selanjutnya, kata "*in*" juga menjadi biang keladi, sebagai pemburu hewan besar atau kolektor spesimen yang berusaha untuk menempatkan kebisingan ke dalam musik dan suara secara efektif dijinakkan atau terbunuh dalam proses.” (Cassidy dan Einbond, 2013: 11)

Dari yang disampaikan James Whitehead dapat disimpulkan bahwa musik *noise* adalah upaya menggunakan kembali segala bunyi dengan cara yang berbeda dari musik dalam memperlakukan bunyi. Bunyi yang digunakan mencakup representasi bunyi-bunyian yang setiap hari berada di kehidupan kita dan bunyi-bunyian yang direkayasa untuk melampaui kekacauan atau kebisingan yang ada pada kenyataan sesungguhnya ke arah yang lebih radikal.

“...kemungkinan arti *noise* telah dikalikan dan diperluas ke titik pembubaran. *Noise* dari Peter Ablinger, Merzbow, Dror Feiler, dan lain-lain bukan titik temu lain dalam sebuah jaringan yang ada dari keadaan nampaknya melainkan disengaja "de-diferensiasi," sebuah pemusnahan hierarki dan tanda-tanda.” (Cassidy dan Einbond, 2013:14)

Untuk menjelaskan perbedaan antara musik *noise* (*noise music*) dan musik (musik konvensional) dalam memperlakukan bunyi, kembali digunakan analogi bunyi adalah hewan. Analoginya, pemain musik *noise* adalah Torero<sup>14</sup> dalam pertunjukan matador yang memainkan banteng liar di Spanyol dan negara-negara berbahasa Spanyol lainnya. Di mana dalam pertunjukan matador, banteng yang digunakan adalah banteng yang sebelumnya tanpa dijinakkan, tanpa dikurangi sisi liar dari hewan

---

<sup>14</sup> Torero adalah pelaku utama dalam pertunjukan Matador.



tersebut. Banteng yang digunakan dalam pertunjukan matador mewakili analogi bunyi yang masih murni, dibiarkan memiliki sisi liar bahkan dalam pertunjukannya banteng sengaja dibuat marah, sebagaimana bunyi dalam musik *noise* terkadang dilebihkan dari fenomena kebisingan (*noise*) pada kenyataannya dengan perangkat-perangkat elektronik. Dalam pertunjukan matador, seorang Torero dan banteng saling memiliki peran. Bahkan yang berperan utama dalam pertunjukan tersebut adalah kemarahan banteng. Seorang Torero tidak mengendalikan penuh banteng, namun dalam permainannya Torero hanya menghindari dari serangan banteng dan menyerang dengan menghunuskan pedang saat banteng lengah.

Musik (konvensional) dalam memperlakukan bunyi dianalogikan suatu pertunjukan lumba-lumba. Seorang pawang lumba-lumba memiliki pertemuan yang rutin dengan lumba-lumba untuk menjinakkan, melatih dengan berbagai kegiatan yang diinginkan pawang untuk ditampilkan oleh lumba-lumba pada pertunjukannya. Sisi alami dan liar hewan tersebut telah hilang dalam proses latihan dan tentunya lumba-lumba yang digunakan saat pertunjukan bukan lumba-lumba yang langsung diambil dari alam. Begitu juga bunyi-bunyian dalam musik telah dibuat sistem nada, harmoni hingga pada cara mengkomposisinya. Bunyi dalam musik sama sekali tidak memiliki peran. Manusia atau musisi lah yang mempunyai peran penuh terhadap bunyi, kapan bunyi itu akan



dibunyikan, seperti apa bunyinya, setinggi atau serendah apa bunyinya, semua menjadi kuasa penuh pemainnya.

Upaya yang dilakukan musik *noise* dalam mendekonstruksi musik konvensional yang memiliki bunyi-bunyi yang telah diatur atau dikategorikan menjadi nada, harmoni, ritme dan memiliki aturan komposisi, adalah dengan mengabaikan, bahkan seperti memiliki keinginan untuk menghilangkan atau menghapuskan aturan dan kategori tersebut. Musik *noise* seperti ingin kembali memulai dengan cara berfikir bahwa bunyi yang digunakan sebagai ekspresi tidak perlu ditata maupun diatur melainkan dibiarkan secara natural. Sebagaimana manusia dengan ombak dalam permainan *surfing* atau selancar.

Ombak untuk bermain *surfing* tidak diatur sesuai kehendak peselancar, namun karena telah mengalami proses berlatih yang tentu saja tidak singkat, sehingga telah mengenal bentuk dan karakter ombak, peselancar dapat memprediksi datangnya ombak yang baik dan yang kurang baik untuk memulai berseluncur di atasnya. Seorang peselancar tidak mengendalikan ombak, namun peselancar hanya naik mengikuti ombak yang tinggi lalu berseluncur dan menahan keseimbangan dengan papan seluncurnya. Begitu halnya dengan musik *noise*, seorang pelaku musik *noise* terkadang hanya memunculkan bunyi dan dibiarkan, terkadang juga hanya memainkan volume, frekuensi, dinamika dan warna bunyinya seperti menahan keseimbangan di dalam dorongan gelombang ombak yang pelaku musik *noise* maupun peselancar tidak

mengetahui akan bagaimana dinamika perjalanan atau di dalam proses penampilannya dengan materi ekspresinya tersebut.

## B. Gejala-Gejala Munculnya Musik Noise di Indonesia

Spirit musik *noise* bermula dari pemikiran orang-orang yang jenuh terhadap kemampuan estetik dalam seni, khususnya musik. Konsep dekonstruksi menjadi spirit dasar dari musik *noise*. Hal ini tampak salah satunya dari aspek histori penciptaan aliran musik ini. Dijelaskan oleh pemilik *netlabel* Yes No Wave, Woto Wibowo atau yang akrab dengan sebutan Wok The Rock:

“Penyebab mereka lebih menarik daripada yang terjadi di sini (Indonesia), *dadi nek neng barat kuwi emang soko sejarahe kan emang muncule soko gerakan seni Dadaisme karo Fluxus, kuwi gerakan seni sing anti seni tinggi dan mereka sekelompok seniman ngono kuwi, ono sing neng sastra, ono sing neng musik itu salah satu bagian, lha nek sing neng musik lak sing koyo John Cage terus LamonteYoung ngono-ngono kuwi*”<sup>15</sup>

Penyebab munculnya musik *noise* di Dunia Barat dimulai dari adanya gerakan seni *Dadaisme* pada era Perang Dunia I (1916-1920). Gerakan ini menolak frame berpikir seni adalah sesuatu yang tinggi, yang mahal, yang serius, *complicated*, dan eksklusif. Mereka membenci frame berpikir seni tinggi, karena dengan cara berpikir semacam itu hanya menjadikan seni milik kaum menengah ke atas yang dianggap mereka memiliki estetika semu.

---

<sup>15</sup> Wawancara dengan Woto Wibowo, 13 Januari 2012.

Tujuan dari gerakan *Dadaisme* adalah penghancuran wacana seni yang mapan saat itu, diruntuhkan untuk mencari kemungkinan-kemungkinan baru. "Gerakan ini mengilhami kemunculan gerakan-gerakan sesudahnya: *Avant-garde*, serta kelompok lain seperti *Surrealisme*, *Nouveau Realisme*, *Pop Art* dan *Fluxus*."<sup>16</sup> Spirit dari gerakan ini pada akhirnya juga diadopsi oleh musisi-musisi yang lebih populer seperti Velvet Underground pada tahun 60-an dan Frank Zappa. Velvet Underground mulai memasukan bunyi *noise* dan *feedback* dalam rekamannya. Mereka berpendapat bahwa bunyi *feedback* itu adalah bagian dari musik.

Spirit tersebut semakin signifikan dalam perjalanan musik rock dunia. Ditandai bermunculannya beberapa genre atau aliran musik yang mempunyai spirit atau misi mendobrak pola musik konvensional.

"Pada pertengahan dekade 1970an, sejarah mencatat adanya era baru yang oleh para penganut musik rock disebut era *new wave* dalam perjalanan musik rock dunia, yaitu dengan lahirnya aliran baru yang disebut punk rock." (Suranto, 1995: 89)

Aliran-aliran musik saat itu mulai menggunakan teknik-teknik permainan bunyi yg lebih liar yang tidak ditemui di musik sebelumnya. Misalnya teknik menyanyi yang tidak harus dengan suara tinggi, karena pada estetika musik-musik sebelumnya penyanyi harus memiliki suara yang tinggi. Pada aliran *punk rock* memiliki spirit penolakan terhadap estetika musik yang menyatakan bahwa musik harus *complicated*, serius dan

---

<sup>16</sup> Dikutip dari <https://en.wikipedia.org/wiki/Dada>, diakses 6 Juni 2016.

eksklusif. Namun, *punk* muncul dengan pola musik yang jauh lebih sederhana dari musik-musik sebelumnya. Aliran ini bahkan sering disebut musik tiga kunci, karena aliran ini berawal dari golongan para buruh (*working class*) yang ingin menyuarakan aspirasinya melalui musik yang seadanya atau semampu mereka.

Pada dekade 1980-an muncul aliran *grindcore* yang merombak pola musik lebih liar dan ekstrim. *Grindcore* muncul saat group-group beraliran *trash metal* dan *death metal* berada di puncak kesuksesan. Aliran ini bermula dari group band Napalm Death yang pada 1987 merilis album *Scum* dengan lirik bertemakan protes sosial dengan distorsi yang sangat bising, berirama cepat bahkan dengan berdurasi yang sangat pendek. Misalnya dalam lagu *You Suffer* yang hanya memiliki durasi tidak lebih dari 5 detik.

“... Bentuk-bentuk pengucapan budaya modern seperti grindcore memang dimaksudkan sebagai pengejut (*shocker*) bagi dinamika budaya yang mati suri. Bila estetika terlalu membelenggu, bagaimana bila estetika itu dihancurkan saja. Nah, dalam musik grindcore, estetika itu digerinda habis-habisan, sampai tinggal ampas (*core*) yang tak karuan bentuknya, centang perenang, tajam, buruk dan seram, namun mampu menimbulkan sensasi tersendiri”<sup>17</sup>

Aliran *grindcore* mencapai pada penolakan kaidah harmoni dalam estetika musik konvensional. Pada era ini sangat nampak perubahan besar terhadap musik yang sebelumnya bisa dinikmati dari harmoni, ritme atau

---

<sup>17</sup> Heru Emka dalam Joko Suranto. 2012. *Musik Rock di Solo: Studi Kasus Mengenai Musikalitas dan Kehidupan Musisi Pada Group Kaisar, Metal Force, Lebata dan Head Bang*. Hlm 66.

lirik-liriknnya. Dengan munculnya group Napalm Death ini estetika musik hampir dikikis habis.

Upaya mendobrak pola musik konvensional belum berhenti begitu saja sampai di situ. Pada dekade 1990an kembali bermunculan aliran-aliran musik baru di antaranya aliran *alternatif rock* yang dibawa oleh group band Nirvana, *grunge* oleh group band Sound Garden dan *noise rock* yang dibawa oleh group band Sonic Youth.

“Munculnya aliran *alternatif rock* ini ternyata memiliki alasan yang sama dengan ketika aliran *punk rock* pertama kali muncul, yaitu mendobrak pola musik konvensional. Mereka membuat idiom-idiom baru yang bisa mengejutkan masyarakat lewat musik dan lirik yang diciptakan secara seenaknya.” (Suranto, 1995: 95)

Di setiap kemunculan genre-genre musik *rock* seperti *punk*, *hardcore*, *grindcore*, *alternatif rock*, *grunge* sampai pada *noise rock*, pada setiap transisi dari era genre satu ke era genre berikutnya selalu nampak adanya misi pencarian kemungkinan baru, eksperimen, percobaan, penambahan bahkan pengurangan, dan adanya upaya meruntuhkan estetika musik sebelumnya. Saat genre-genre musik *rock* di atas telah dianggap mapan, mulailah muncul musik *noise-experimental* untuk melanjutkan spirit pencarian kemungkinan-kemungkinan baru.

*Experimental noise* banyak menghilangkan unsur-unsur di dalam aturan musik konvensional. *Experimental noise* atau sering disebut *noise music* cenderung hanya memunculkan bunyi dengan disonansi, distorsi dan bunyi-bunyian yang dianggap berisik yang telah menggerinda habis

kaidah harmoni. Yang nampak dari penggarapan musik *noise* hanyalah dinamika bunyi, tekstur bunyi dan timbre atau warna bunyi. Di Jepang, musik *noise* atau *experimental noise* memiliki sebutan tersendiri yaitu *japanoise*.

*“Japanoise awalnya merupakan sebuah komunitas musik experimental noise di Jepang (Osaka Selatan) yang memiliki ciri khas tersendiri sehingga menjadi sebuah aliran musik di Jepang.”<sup>18</sup>*

Beberapa dari mereka tidak menggunakan alat musik yang biasanya digunakan dalam sebuah group band seperti gitar, drum, bass dan lainnya. *Japanoise* diakui dunia dengan *noise* yang paling frontal. Misalnya Hanatarash yang pernah menggunakan bulldozer pada penampilannya dengan merobohkan tembok dengan hasil bunyi tembok yang roboh diinput ke *microphone*.

Di Indonesia idiom-idiom musik eksperimental sesungguhnya bukan hal baru, hanya saja penyebutan eksperimental, kontemporer dan avant garde belum terpecah dalam kotak-kotak definisi yang disepakati. Dikutip dari makalah Zulkarnain Mistortoify yang berjudul “Kesenjangan Pemahaman Konsep dan Penerimaan Penikmatan Musik Kontemporer Indonesia”.

*“Sesungguhnya musik kontemporer telah lama diperkenalkan kepada masyarakat Indonesia. “R. Soerjopoetro (1916), kemudian R. Atmadarsana (1992) dan R. Soeharjo (1924), yang pada waktu itu telah mengembangkan konsep estetika dan teknik musik gamelan dan klasik barat. Itu adalah karya komponis pertama di abad 20 yang bisa dibaca sebagai “naskah” yaitu dengan memperlakukan musik*

---

<sup>18</sup> Pandu Hidayat dalam Annamira Sophia. 2014. *Jogja Noise Bombing: Komunitas Experimental Noise di Jogjakarta*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta. Hlm. 35.



bukan lagi sebagai ekspresi komunitas (seperti budaya musik tradisional), tetapi sebagai ekspresi personal.” (Kompas, 11 Oktober 1992)

Diceritakan dalam makalah tersebut, bahwa jauh sebelum istilah “experimental musik” populer melalui karya-karya John Cage, R. Soerjopoetra menulis sebuah komposisi berjudul “Rajwo Saroyo” untuk vokal dan biola yang materinya diambil dari lagu dolanan anak-anak. Pada komposisi tersebut menuntut sang vokalis untuk bisa membaca not balok, sementara biolanya berperilaku sebagai rebab. Apa yang telah dilakukan oleh R. Soerjopoetra dan 2 komponis lainnya R. Atmadarsana dan R. Soeharjo mencerminkan sebuah negosiasi antara tradisi budaya musik Indonesia dengan Barat. Proses negosiasi tradisi budaya musik Indonesia dan Barat terus berlangsung hingga pada dekade 50-an muncul karya-karya kompositoris yang berbeda dengan periode sebelumnya, Ki Wasitodipuro, Amir Pasaribu, Ki Nartosabdo, dsb.

“Akhir dekade 70-an gejala musik eksperimental Indonesia terus disambut dan dipertajam oleh mereka yang berkecimpung dalam dunia musik gamelan dan kontemporer. Karya-karya mereka terutama banyak digelar pada peristiwa Pekan Musik Komponis Muda I-VIII yang diprakarsai Dewan Kesenian Jakarta (1979-1988). Franki Raden menyebutkan kemunculan komponis generasi ini menjadi identik dengan munculnya era musik eksperimental Indonesia yang melibatkan tokoh-tokoh dari berbagai genre musik yang ada di Indonesia.” (Kompas, 21 November 1993).

Pada masa ini musik kontemporer semakin jelas perkembangannya hingga munculnya dua istilah, gamelan kontemporer dan musik kontemporer yang menunjuk pada latar belakang musikal pelakunya dan titik tolak penggarapannya. Adapun tokoh-tokoh yang sejak awal



karirnya dikenal umum menghasilkan karya-karya non tradisi dan akrab dengan konsep anti kemapanan dan kerja eksperimental adalah: Trisutji Kamal, Slamet Abdul Syukur (generasi tahun 1960-an), Marusya N. Abdullah, Otto Sidharta, Tony Prabowo, Sapto Raharjo, Harry Rusli (generasi tahun 1970-an), serta Ben Pasaribu, Sutanto, Franki Raden (generasi 1980-an).<sup>19</sup>

Pada masa Pekan Komponis Muda para komponis berlatar belakang musik barat ini telah mulai memainkan musik dengan memanfaatkan bunyi-bunyi yang paling aneh, disonan dan tajam, bahkan semakin dekat dengan gaduh. Beberapa komponis saat itu sudah mulai menggunakan perangkat-perangkat elektronik dalam mengekspresikan bunyi, seperti yang ditulis Zulkarnain berikut.

“Betapa tidak, dengan sekotak synthesizer, berbagai fasilitas bunyi dari sumber bunyi apa saja bisa dihadirkan dan dari setiap bunyi bisa diolah sedemikian rupa. Hanya dengan seperangkat alat musik dengan rangkaian komputer, seseorang bisa memainkan karyanya yang sudah “matang” seorang diri.” (Mistortofy, 1995: 11)

Dari pernyataan ini nampak bahwa pada tahun 80an para komponis Indonesia juga telah melakukan eksperimen bunyi yang serupa dengan musik *noise*. Meskipun beberapa komponis memiliki kemiripan ekspresi dengan pelaku musik *noise*, namun mereka bereksperimen dalam ranah kontemporer bukan seperti halnya musik *noise* yang berada dalam ranah musik indie/*underground*.

---

<sup>19</sup> Mistortofy, Zulkarnain. “Kesenjangan Pemahaman Konsep dan Penerimaan Penikmatan Musik Kontemporer Indonesia” 1995.

Memasuki tahun 90an di kampus Akademi Seni Rupa Indonesia/ASRI (saat ini ISI Yogyakarta) sedang ramai para mahasiswa seni rupa bermain eksperimen dengan medium bunyi. Mereka mulanya memainkan musik eksperimental, elektronik hingga *noise rock* yang terinspirasi dari band-band dan musisi populer seperti Sonic Youth, Nine Inch Nail, Einstürzende Neubauten, Merzbow dan musisi *noise* di Jepang atau *Japanoise*. Bukan dari *scene* musik kontemporer atau seni avant-garde.<sup>20</sup> Mereka kemudian yang dianggap menjadi cikal bakal eksistensi musik *noise* di Indonesia.

Sejak perjalanannya dari tahun 90an, *scene noise* di Indonesia semakin ramai. Namun, hingga awal 2000 masuknya musik *noise* tidak begitu saja diterima. Banyak penonton pergi meninggalkan acara, bahkan beberapa penonton mencemooh ketika sebuah group *noise* sedang tampil dalam sebuah acara yang saat itu memang tidak khusus menampilkan musik *noise* saja. Meski demikian, beberapa pelaku tetap konsisten berkontribusi dalam proyek-proyek kompilasi *noise* baik lokal maupun internasional, membuat rilis (rekaman), bereksplorasi membuat alat-alat elektronik maupun non-elektronik. Saat ini musik *noise* menyebar di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Jogja, Surakarta, Surabaya, Samarinda dan banyak lagi di beberapa kota di Indonesia lainnya meskipun terbilang *segmented* (pada kalangan tertentu).

---

<sup>20</sup> Wawancara Woto Wibowo, Rabu, 11 Juni 2014

Seiring berjalannya waktu, penggiat, pelaku dan penikmat musik *noise* bertambah. Penyelenggaraan acara-acaranya mulai berkembang, musik *noise* telah memperluas wilayah dan ranahnya. Sehingga pengisi acaranya tidak hanya musik *noise* saja. Musik eksperimental, elektronik, dan musik-musik absurd yang terlihat aneh, unik, radikal dan cadas juga menjadi isian acaranya. Bahkan pengisi acaranya tidak hanya dari lokal Indonesia, sering terdapat beberapa musisi atau band dari luar Indonesia yang mengadakan tour ke Indonesia.

Informasi mengenai artis *noise* luar negeri yang akan mengadakan tour diakses oleh para penggiat dan musisi *noise* Indonesia dari internet, yang kemudian diinformasikan ke penggiat musik *noise* di beberapa kota di Indonesia yang bersedia mengadakan atau menyediakan acara untuk artis luar. Banyak ditemukan juga artikel-artikel, review acara dan rilisan-rilisan dari para pelaku musik *noise*. Kini, beberapa pelaku musik *noise* di Indonesia belajar dan mengenal lebih dalam tentang musik *noise* dari internet dengan membaca-membaca sejarah perjalanan musik yang diduga sebagai bentukan paling ekstrim dari musik ini.

### C. Scene Musik Noise di Yogyakarta

Yogyakarta dikenal dengan sebutan kota pelajar, sehingga terdapat berbagai macam orang dari daerah-daerah dari seluruh Indonesia bahkan dari luar Indonesia berkumpul di kota ini dengan misi studi, bahkan banyak yang telah menetap di sana. Dengan adanya percampuran orang yang berasal dari berbagai macam latar belakang budaya membuat kota ini lebih cepat berkembang dan lebih mudah dalam menerima hal-hal baru, terutama dalam bidang musik, seni dan budaya. Selain itu Yogyakarta juga dikenal sebagai kota seni rupa. Musik *noise* memiliki banyak keterkaitan dalam hal kebebasan berekspresi dengan beberapa aliran-aliran seni rupa. Tentu saja dengan kondisi ini, Yogyakarta menjadi lahan subur bagi eksistensi musik *noise*, karena terdapat bermacam-macam pelajar, seniman dan turis mancanegara yang memiliki apresiasi lebih dengan seni-seni *avant garde*, kontemporer, *fluxus*, eksperimental dan juga musik *noise*.

Untuk mengetahui kemunculan dan perkembangan *scene* musik *noise* pada era 90an, khususnya di Yogyakarta tentunya juga harus memahami eksistensi musik *indie*<sup>21</sup> pada saat itu yang berbeda kondisinya dengan saat ini di mana sarana prasarana mudah diakses melalui internet. Karena musik *noise* berada pada wilayah *underground/indie*, bukan musik *mainstream* yang mudah diakses di media-media massa oleh khalayak

---

<sup>21</sup> Underground adalah Sebuah gerakan yang memegang konsep *Do It Yourself* (DIY), misalnya dengan cara merekam dan memproduksi album sendiri tanpa terikat Lebel Besar. Istilah underground sekarang juga dikenal dengan sebutan "*indie*".

luas. Pada era 90an, internet masih menjadi barang mahal dan kecepatannya masih rendah. Jalan *indie* atau *movement underground* yang harus ditempuh oleh musisi atau group band untuk diakses dan mengakses *scene* musik di wilayah lain maupun di luar kota sangat terbatas. Kaset menjadi konsumsi utama penikmat dan pelaku musik dalam mencari referensi musik. Peran komunitas dan membangun jejaring antar komunitas sangat penting pada era ini. Hal-hal seperti mempromosikan musik, mendistribusikan rilisan dan bertukar referensi musik (kaset) misalnya, bisa dioptimalkan dengan keberadaan komunitas.

Berikutnya, adanya *movement DIY (Do It Yourself)*<sup>22</sup> yang mulai intensif dilakukan oleh *scene* musik *punk*, *hardcore* dan *metal* di Indonesia pada tahun 90an. Cara kerja *movement DIY* tersebut contohnya dengan memproduksi rekaman musik, merchandise, mendistribusikan dan mempromosikan karya-karya mereka secara mandiri di luar sistem industri musik. Cara distribusi secara mandiri misalnya dengan menitip jual ke distro-distro, toko kaset yang menerima musik-musik *underground*, melapak (menggelar jualan) kaset pada sebuah *gigs* (acara) dan menggunakan *zine*<sup>23</sup> yang memuat info-info rilis.

---

<sup>22</sup>DIY adalah istilah yang berasal dari UK (Inggris), terkait dengan ideologi punk dan anti konsumerisme tahun 1970-an. Etika DIY memberikan gagasan bahwa setiap orang mampu melakukan berbagai hal secara mandiri (*do it yourself*).

<sup>23</sup> Zine adalah sebuah media alternatif yang non komersial dan non profit yang dipublikasikan dan diterbitkan sendiri oleh penulisnya. Zine biasanya diproduksi terbatas dan biasanya berupa hasil foto kopi atau mesin cetak hitam putih dari tulisan tangan atau ketikan dan tidak ada batasan dan aturan tertentu dalam membuat zine.

#### a. Scene Noise di Yogyakarta Era 90-an (sebelum ada internet)

Pada tahun 90an adalah masa kepopuleran musik beraliran *alternatif rock, grunge dan noise rock*, khususnya di Yogyakarta. Di saat itu di Yogyakarta banyak bermunculan para musisi-musisi dan band lokal yang terinspirasi oleh genre-genre musik tersebut. Namun, di era 90an tidak mudah seperti sekarang, di mana internet memudahkan orang dalam mengakses musik atau band yang ingin didengar, dimainkan dan dijadikan inspirasi dalam bermain musik.

“Hingga pertengahan 1990an internet masih menjadi barang mewah dan hanya segelintir orang yang bisa menikmatinya. Jejaring sosial masih menjadi konsep. Yang ada hanyalah jejaring sosial dunia nyata yang disebut komunitas. Ada 3 hal selain musik yang masih bisa saya ingat dengan jelas: kaset, komunitas dan kredo *DIY*.”<sup>24</sup>

Saat itu konsumsi musik masih bergantung dari peredaran kaset dan *compact disc* (CD). Sehingga musik-musik yang bisa diakses pada masa itu masih sangat terbatas, tergantung dari yang disediakan toko-toko kaset. Namun di Yogyakarta keterbatasan untuk mengakses musik pada masa itu terminimalisir dengan adanya tempat yang disebut Ngejaman.

“Di Yogyakarta sendiri terdapat suatu pojok musik yang sering disebut Ngejaman (karena letaknya yang berseberangan dengan sebuah tugu jam besar) yang terletak di antara jalan Malioboro dan benteng Vredeburg. Ngejaman merupakan sederetan lapak kaset tempat para kolektor dan penikmat musik berburu band dan musisi idaman mereka dalam bentuk kaset. Sejak file-sharing semakin

---

<sup>24</sup>Adi Renaldi, Jakartabeat.net. *Yogyakarta era 1990-an: Indie, Grunge dan Lainnya*. (<http://www.jakartabeat.net/feature/konten/Yogyakarta-era-1990-an-indie-grunge-dan-lainnya>)



merebak di awal 2000an, Ngejaman seperti digerogoti zaman hingga akhirnya terpinggirkan.”<sup>25</sup>

Keberadaan Ngejaman saat itu merupakan salah satu penunjang para musisi dan band di Yogyakarta era 90an untuk mengakses atau meng-*update* musik yang disukai atau digunakan sebagai referensi musik.

Cikal bakal musik *noise* di Yogyakarta dimulai oleh kalangan mahasiswa seni rupa ISI (Institut Seni Indonesia) Yogyakarta yang melakukan pendekatan kultural antara musik dan seni rupa pada tahun 90-an, ditandai dengan kemunculan group band Steak Daging Kacang Ijo pada 1993 yang memainkan *free-jazz* berbasis improvisasi dengan banyak *feedback* di dalamnya. Meskipun Steak Daging Kacang Ijo tidak memainkan musik *noise* atau *noise rock* waktu itu, namun banyak hal seperti attitude yang menyerupai attitude musisi-musisi *noise rock* seperti Sonic Youth pada saat tampil di panggung. Berikutnya terdapat band Sonic Noise, meski belum pernah merekam musiknya dan hanya eksis dalam beberapa penampilan antara tahun 1997 - 1999 namun band ini telah memainkan *noise rock* dan *funk-punk-noise*.

“Tahun 1996-1999 di Jogja setahu saya yang benar-benar sudah pakai *noise* itu Steak Daging Kacang Ijo sama bandku Sonic Noise, sebelum Seek Six Sick. Sonic Noise lebih ke *noise rock*, *funk-punk-noise*. Steak Daging Kacang Ijo lebih brutal semacam *free jazz*-improvisasi tapi penuh *feedback-feedback*. *Noise* di Yogyakarta berasal dari scene ISI, hardcorepunk dan alternative rock. Zoo, Seek Six Sick, Sound of Human Pollution, KISS, Garden of The Blind, SKM itu di luar scene ISI dan hardcorepunk.”<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup>*Ibid*

<sup>26</sup> Wawancara Woto Wibowo, 16 April 2015.



Pada rangkaian acara JNB Week yang diselenggarakan oleh komunitas Jogja Noise Bombing (JNB) pada 27 Mei – 4 Juni 2015 lalu, terdapat sesi acara “Artist Talk” yang digelar pada 30 Mei 2015. Pada acara tersebut membahas mengenai sejarah *scene* musik *noise* di Yogyakarta dan komunitas JNB. Pada acara tersebut terdapat musisi elektronik Yogyakarta Adi Kusuma yang akrab dengan panggilan Uma Gumma, dia berpendapat mengenai sejarah keberadaan musik *noise* di Yogyakarta sebagai berikut:

“Sebelum tahun 2000-an Jogja kaya dengan musik-musik eksperimental salah satu tokohnya yaitu Sapto Raharjo dan salah satu eventnya adalah Mencari Harmoni pada tahun 90-an. Sebelum tahun 2000-an, *noise* itu menjadi salah satu elemen dalam musik eksperimental, tidak berdiri sendiri, perjalanannya bersama *scene* musik elektronik. Kemudian pergerakan musik *noise* di Yogyakarta baru terpisahkan dengan *scene* elektronik dan musik eksperimental dan *performance* pada tahun 2002. Dan dulu *noise* itu sangat seni dibikin oleh seniman-seniman bukan oleh musisi (anak band). Menurut saya, di Yogyakarta ada *pra-noise* pada tahun 90-an atau eksperimental secara umum terus menjadi satu sama elektronik, kemudian ada *booming noise* yang pertama sekitar tahun 2002 dan 2004 dengan adanya kompilasi “Hello Noise”, terus dengan adanya komunitas Jogja Noise Bombing ini menandai *booming noise* yang ke dua”<sup>27</sup>

Selain dilakukan oleh kalangan anak-anak seni di ISI Yogyakarta, gerakan eksperimental musik, musik elektronik atau *noise* pada era 90an juga muncul dari *scene* hardcorepunk dan alternatif rock. Salah satu tempat penting pada waktu itu adalah adanya studio Lexrost yang sering disebut *scene* Lexrost, karena selain digunakan sebagai studio musik,

---

<sup>27</sup> Pernyataan Adi Kusuma dalam sesi acara “Artist Talk”, 30 Mei 2015.

tempat ini juga sebagai tempat kumpul berbagai macam orang bahkan juga beberapa mahasiswa ISI. Berikut penuturan Jimi Mahardika Seek Six Sick:

“Scene Lexrost macam-macam tapi saling berkaitan, kebetulan saja ada anak ISI di Lexrost. Lexrost ada macam-macam orang di sana dengan latar belakang berbeda, yang anak ISI pun termasuk yang jarang ke kampus.”<sup>28</sup>

Jimmy juga mengatakan bahwa pada waktu itu tidak hanya *alternatif rock* dan *hardcore punk* saja yang berkumpul di Lexrost, bahkan *reggae* dan *metal* juga berkumpul di sana. Mereka sangat intens berkumpul, bahkan setiap harinya tidur di sana dan tidak jarang terjadi pembicaraan atau diskusi dan membuat beberapa proyek seni. Seperti yang dikatakan Jimmy sebagai berikut:

“ . . . diskusi musik, seni, film mutakhir saat itu ada, tapi tidak serius, yang ada membikin sesuatu saat itu, . . . karena banyak orang di sana, jadi mudah membuat proyek musik atau seni secara spontan.”<sup>29</sup>

Beberapa band dari *scene* Lexrost di antaranya pada tahun 1997 terdapat SKM yang beraliran *electro-industrial*, pada tahun 1999 terdapat Seek Six Sick yang beraliran *noise rock*, personil dalam band Seek Six Sick adalah campuran dari *scene* ISI dan Lexrost. Setelah itu memasuki tahun 2000an, di Lexrost sendiri banyak bermunculan band dengan pendekatan *noise*. Berikut beberapa proyek atau group yang disebutkan Jimmy (Seek Six Sick): “*Garden Of The Blind, Sound of Human Polution, KISS, Proyek*

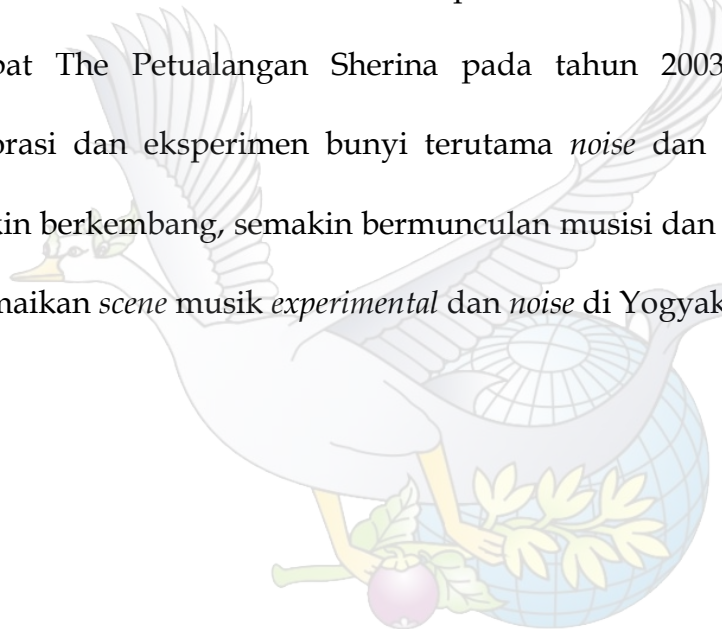
---

<sup>28</sup> Wawancara Jimmy Mahardika, 16 April 2015.

<sup>29</sup> *ibid*

*Merayakan Kebisingan, Mencari Harmoni 1, Kemaluan Kebesaran, Sakit, I'm Sorry So Fuckin Sorry dan Selamat Pagi.*"<sup>30</sup>

Antara tahun 2002-2004, seperti yang dikatakan Uma di atas sebagai era *booming noise* pertama, pada tahun-tahun ini banyak bermunculan band *experimental* dan *noise rock* dari beberapa *scene* musik di Yogyakarta. Di luar *scene* ISI dan Lexrost terdapat Belajar Membunuh, Melcyd dan Zoo. Di kalangan mahasiswa ISI waktu itu muncul Black Ribbon dan Sodadosa. Dan dari *scene* hardcorepunk menurut Indra Menus juga terdapat The Petualangan Sherina pada tahun 2003. Sejak saat itu eksplorasi dan eksperimen bunyi terutama *noise* dan musik elektronik semakin berkembang, semakin bermunculan musisi dan group band yang meramaikan *scene* musik *experimental* dan *noise* di Yogyakarta.



---

<sup>30</sup> *ibid*

## **b. Scene Noise di Yogyakarta Era Internet**

Eksistensi musik atau band *experimental* yang menjadi cikal bakal *scene noise* di Yogyakarta yang dimulai sejak tahun 90-an dan semakin bermunculan para pelakunya hingga memasuki pertengahan tahun 2000, namun setelah itu terdapat masa di mana eksistensi musik *experimental* dan *noise* di Yogyakarta sedang surut, seperti pernyataan Krisna Widiathama berikut:

“Setelah era 2005 dan 2006 sempat vacuum band-band eksperimental, karena banyak personil yang sibuk dengan kuliahnya, skripsi atau cari kerja. Eksistensi band seperti Seek Six Sick misalnya, juga berkurang. Pada saat band-band eksperimental Yogyakarta vacuum, *scene noise* Jakarta dan Bandung datang dengan *noise* yang lebih elektronik atau tidak lagi berformat band dan menginspirasi beberapa musisi Yogyakarta dalam membuat *noise* dengan format yang lebih elektronik.”<sup>31</sup>

Setelah beberapa band eksperimental vacuum, beberapa musisi *noise* di Yogyakarta membuat proyek-proyek *noise* yang lebih elektronik dengan menggunakan stomp box/pedal efek gitar dan perangkat elektronik lainnya. Pada waktu itu teknologi internet mulai digunakan secara signifikan di Indonesia, sehingga eksistensi musik elektronik dan musik *noise* tidak lagi dilihat dengan seringnya tampil di suatu acara. Bahkan eksistensi musik elektronik dan musik *noise*, dengan keberadaan internet dapat dilakukan dengan hanya di kamar saja, seperti yang diutarakan Bemby Terror Incognita seorang musisi elektronik dari kota

---

<sup>31</sup> Pernyataan Krisna Widiathama dalam sesi acara “Artist Talk” yang digelar pada 30 Mei 2015.

Semarang yang sekarang beralih memainkan musik *noise*, berikut kutipan sebuah wawancara majalah Houtskool dengannya:

“... karena musik elektronik kan bukan musik *scene* ya, dia bukan musik yang anak-anak nongkrong, ahh anak-anak elektronik nongkrong di pinggir jalan, *gak* mungkin kan, soalnya dia bukan musik yang buat gitaran di pinggir jalan, dia musik kamar. Jadi komunitasnya otomatis terbentuk dari komunitas belajar. Jadi kan aku belajar sendiri, otomatis belajarnya dari musisi – musisi yang lain, dan itu aku kontaknya lewat internet. Jadi ya secara *gak* langsung terbentuk lah, dari proses belajar itu terbentuk *scene* dan kelompok yang sebenarnya *gak* pernah ketemu juga.<sup>32</sup>

Seperti pada pernyataan Bemby di atas, pertemuan dengan beberapa orang melalui internet yang memiliki minat sama, pada kasus ini khususnya musik elektronik dan *noise* membentuk suatu kelompok atau jejaring. Di dalam kelompok atau jejaring yang terbangun dari aktivitas-aktivitas melalui internet ini sering terdapat undangan atau ajakan membuat proyek kompilasi dan *split*<sup>33</sup> baik oleh orang-orang dalam skala nasional maupun internasional.

Perjalanan dari tahun 1990an dengan segala keterbatasan seperti yang telah dijabarkan di atas hingga saat ini, dengan keberadaan internet dan segala kemudahannya, eksistensi musik *noise* di Yogyakarta semakin berkembang dengan semakin banyak para pelaku musik *noise* dan penggiat acara serta penikmatnya. Troj Circuitrip, *noisemaker* Singapura yang sering melakukan tour di beberapa kota di Indonesia yang saya

---

<sup>32</sup> Wawancara Bemby Terror Incognita dalam majalah Houtskools Issue #7 Electronic

<sup>33</sup> Split adalah project kolaborasi antara 2 atau 3 band dalam format rekaman, seperti sebuah kompilasi album.

temui pada tahun 2012 saat dia melakukan tour ke kota Solo, mengatakan bahwa “*scene* musik *noise* terbesar di Indonesia adalah Yogyakarta.” Hal tersebut juga dikatakan oleh pelaku *scene noise* Jakarta, seperti yang diutarakan Indra Menus berikut:

“Kalau skena (*scene*) *noise* di Jogja sih masih kecil tapi sangat erat dan koneksinya sudah kemana-mana, itu sih yang saya suka. Juga dengan konsep acara yang *gak* biasa, sampai-sampai Danif (Kalimayat, Roman Catholic School, Sabedarah) menjuluki Jogja sebagai *The Mecca of Noise in Indonesia*.”<sup>34</sup>

Pesatnya perkembangan eksistensi musik *noise* di Yogyakarta pada era internet juga dipengaruhi dengan keberadaan *netlabel*<sup>35</sup> Yes No Wave.

“Konsep *netlabel* diawali oleh kemunculan oleh Tsefula (Tsefulha Records) yang merupakan *self-released* label dari Shorthand Phonetics, sebuah band Indie Rock dan Wizard Rock dari Jakarta pada tahun 2004. Fenomena *netlabel* di Indonesia diawali secara luas oleh Yes No Wave Music pada tahun 2007.” (Putro, 2013:40)

Penggunaan internet mulai nampak antara tahun 2004 – 2007 di dalam eksistensi musik *indie*, elektronik dan *noise* di Yogyakarta. *Netlabel* merupakan pendukung tumbuh suburnya eksistensi musik *noise*.

“musik-musik yang dirilis suatu *netlabel* cenderung bukanlah musik yang sedang populer atau mainstream, melainkan musik-musik yang tergolong unik dan memiliki penggemar yang terbatas (*segmented*).” (Putro, 2013:43)

---

<sup>34</sup>Sesi interview Jogja Noise Bombing oleh Kanal Tiga Puluh dalam [www.kanaltigapuluh.info/jogja-noise-bombing-sekumpulan-anak-muda-yang-gemar-dengan-bebunyian-yang-memekakkan-telinga/](http://www.kanaltigapuluh.info/jogja-noise-bombing-sekumpulan-anak-muda-yang-gemar-dengan-bebunyian-yang-memekakkan-telinga/), diakses pada 22 Juni 2015.

<sup>35</sup>*Netlabel* adalah bentuk perusahaan rekaman yang mendistribusikan musik melalui format audio digital melalui Internet. Sebuah *netlabel* biasanya beroperasi secara gratis atau jika konsumennya harus membayar untuk mengunduh musiknya maka metode pembayarannya dilakukan melalui Pay Pal.



Dengan demikian *netlabel* merupakan salah satu sarana pendukung bagi musik *noise* yang tergolong musik unik dan tidak mainstream. Menurut Krisna Widhiatama sebagai berikut:

“*Noise* selalu berada di wilayah *underground* dan *indie*, dalam artian memang tidak bisa masuk wilayah arus mainstream. Dan *netlabel* adalah salah satu dari penunjang dan pelaku aktif yang mensupport wilayah-wilayah tersebut.”<sup>36</sup>

*Netlabel* berperan dalam menyebar luaskan karya-karya atau rilisan yang bisa diakses dan diunduh secara global. *Netlabel* hanyalah salah satu bagian penunjang mereka dalam hal pendistribusian karya, karena para musisi *noise* juga mengelola secara mandiri rilisan atau hasil rekamannya dengan meng-*upload* rilisannya pada situs-situs musik seperti Bandcamp, Soundcloud atau jejaring sosial lainnya.

“Pada masa kejayaan internet, muncul kembali fenomena yang digeber oleh pelaku yang lebih fasih memanfaatkan jaringan ajaib itu. Wok The Rock menjalankan bisnis bahagiannya dengan *netlabel* Yes No Wave yang memberi ruang bagi produksi musik yang tak terserap label besar. Di masa kini beberapa pengusung bunyi memanfaatkan jaringan global itu untuk menyebarkan ajaran kebisingannya termasuk Sodadosa, Cangkang Srigala, Control-Z, Palasik, Bangkai Angsa, To Die, Asangata, Gemati dan black metal fenomenal Bvrtan.”<sup>37</sup>

*Scene* musik *noise* di Yogyakarta yang mulai ditunjang dengan keberadaan internet, hal itu menjadi formula baru bagi para pelaku dan

---

<sup>36</sup>Wawancara Krisna Widhiatama, 21 Oktober 2014.

<sup>37</sup> Dikutip dari sinopsis pameran Bukan Musik Bukan Seni Rupa (BMBSR) 09 Desember 2016.



penikmat musik *noise* dalam menjalankan eksistensinya dan menjadi lebih berpotensi untuk diakses secara mendunia.

Seperti pada pernyataan Uma Gumma sebelumnya, keberadaan komunitas Jogja *Noise Bombing* yang mulai dibentuk pada tahun 2011 merupakan *booming noise* yang ke 2 setelah sebelumnya di Yogyakarta pernah mengalami *booming noise* untuk pertama kalinya pada tahun 2002 dan 2004. Dengan keberadaan internet, penyebab surutnya eksistensi musik *experimental/noise* di Yogyakarta sebelumnya yang dikarenakan kesibukan para pelaku dan penggiatnya dapat diminimalisir. Internet mempermudah akses komunikasi antar penggiat dan pelaku musik *noise* di tengah kesibukan masing-masing. Peran internet membuat komunitas ini tidak hanya bereksperimen dengan bunyi, mereka juga menciptakan inovasi-inovasi ke dalam empat hal berikut, yaitu: komunitas, rilisan, merchandise dan acara/*event*:

### **1. Komunitas**

Dalam satu wilayah atau satu kota tertentu, tidak jarang terdapat beberapa orang atau pelaku musik dengan minat musik yang sama, dalam hal ini musik *noise*. Khususnya di kota Yogyakarta yang disebut-sebut sebagai kota dengan eksistensi musik *noise* terbesar di Indonesia. Dengan minat yang sama orang-orang ini berkumpul dan merencanakan suatu gerakan hingga akhirnya terbentuklah Jogja *Noise Bombing*. Orang-orang di dalam kelompok ini menyatakan bahwa Jogja *Noise Bombing* merupakan

sebuah kelompok kolektif yang tidak formal dan tidak berstruktur seperti layaknya organisasi atau komunitas. Berikut pernyataan Indra Menus dalam sebuah sesi interview dengan Kanal Tiga Puluh:

“Mungkin bagi teman-teman JNB yang lain, mereka memiliki definisi yang lain tapi bagi saya JNB itu sebuah kolektif non struktural, non formal, bebas dan terbuka untuk siapa saja penggiat dan penikmat *noise* di Yogyakarta.”<sup>38</sup>

Beberapa member dalam Jogja Noise Bombing, terutama Krisna Widiathama pada sesi wawancara tersebut juga menjawab dengan pernyataan yang senada, saat pewawancara dari Kanal Tiga Puluh memberikan pertanyaan mengenai seperti apakah Jogja Noise Bombing:

“Kolektif untuk *sharing*, berkumpul, membuat *gigs*, *showcase*, tanpa struktur dan terbuka untuk siapa saja bagi pemain dan penikmat *noise*, untuk pemain lama ataupun yang ingin mengenal *noise* lebih jauh.”<sup>39</sup>

Berdirinya kelompok ini bermula dari kegelisahan kurangnya *venue*, adanya pihak pengelola *sound system* yang enggan bekerja sama dan seringnya mendapat tanggapan yang kurang baik saat mereka tampil. Berikut yang dikutip pada sinopsis Exhibition dan Presentation pada rangkaian acara JNB Week yang diselenggarakan 27 Mei-30 Mei 2015.

---

<sup>38</sup>Sesi interview Jogja Noise Bombing oleh Kanal Tiga Puluh dalam [www.kanaltigapuluh.info/jogja-noise-bombing-sekumpulan-anak-muda-yang-gemar-dengan-bebunyian-yang-memekakkan-telinga/](http://www.kanaltigapuluh.info/jogja-noise-bombing-sekumpulan-anak-muda-yang-gemar-dengan-bebunyian-yang-memekakkan-telinga/), diakses pada 22 Juni 2015.

<sup>39</sup>*Ibid*

“Minimnya *venue* musik yang bersedia menampilkan para seniman *noise* ini adalah salah satu alasan kenapa kegiatan *bombing* ini dilakukan. Kurangnya pengetahuan dan kesadaran akan bentuk musik seperti ini membuat para pengelola *venue* enggan bekerja sama dengan alasan terlalu bising, resiko kerusakan pada *sound system* mereka serta bermacam alasan keamanan lainnya.”<sup>40</sup>

Dengan berbagai kegelisahan tersebut, beberapa pelaku musik *noise* memiliki gagasan menggelar suatu acara, seperti yang dikutip pada skripsi Annamira Sophia berikut:

“Dari kegelisahan itu beberapa pelaku musik *noise* di Yogyakarta atau disebut *noisemaker* yaitu Indra Menus dan Wednes Mandra mempunyai siasat dengan membuat acara dengan konsep *art bombing*<sup>41</sup> yang ditujukan untuk *roster*<sup>42</sup> dari Pati Rasa Records *netlabel* milik Wednes Mandra.” (Sophia, 2014: 15-16)

Pada proses merealisasikan siasat Indra Menus dan Wednes Mandra tersebut, dilakukan penyebaran wacana kepada para *noisemaker* lainnya. Beberapa pengenalan, perbincangan dan *sharing* dilakukan dengan menggunakan media internet dan beberapa pertemuan langsung saat menyaksikan pertunjukan. Hingga pada awal tahun 2012, tepatnya 23 Januari acara dengan tajuk *Public Invasion* yang pertama terealisasikan. Nama *Jogja Noise Bombing* sendiri mulai digunakan setelah acara *Public Invasion*.

---

<sup>40</sup> Dikutip dari sinopsis acara Exhibition dan Presentation JNB Week yang diselenggarakan di ACE HOUSE pada 27 Mei – 30 Mei 2015.

<sup>41</sup>*Art Bombing* adalah coretan atau tulisan pada dinding yang bersifat vandal dan ilegal, biasanya dikenal dengan sebutan *grafitti*.

<sup>42</sup>*Roster* adalah daftar artis atau *band* yang berada dalam sebuah *booking agency* atau juga label rekaman.

Hingga saat ini terdapat belasan *noisemaker* di Jogja Noise Bombing di antaranya Indra Menus (To Die), Wednes Mandra (Bangkai Angsa), Adit (Arppapel), Krisna (Sodadosa), Pandu (Control-Z), Akbar (ULO), Arie (Suffer In Vietnam), Jurumeya, Palasick dan lain-lain. Dalam eksistensi Jogja Noise Bombing, keberadaan media internet sangat berperan, selain sebagai media komunikasi antar sesama member, baik dari awal mula gagasan dibuatnya kelompok ini hingga terbentuknya, dalam mengorganisir acara-acara yang akan dibuat dan sharing-sharing antar member, juga sebagai media yang digunakan dalam membangun jejaring dengan skala nasional maupun internasional dan untuk mencari referensi tehnik, mencari kebutuhan alat untuk pengembangan permainan *noise* mereka. Berikut yang disampaikan oleh Krisna (Sodadosa):

“Akses internet sangat berperan dalam berkomunikasi dengan masing-masing personalnya, tatap muka hanya dilakukan jika memang benar-benar diperlukan karena kesibukan dari beberapa yang telah bekerja dan beberapa *noisemaker* yang masih duduk di bangku perkuliahan.”<sup>43</sup>

Pada era sekarang berkomunitas menjadi lebih mudah dengan adanya internet. Dengan keberadaan internet pertemuan tatap muka tiap anggota komunitas bisa diminimalisir karena adanya kesibukan masing-masing, namun tanpa mengurangi efisiensi dan efektifitas

---

<sup>43</sup> Wawancara Krisna Widhiatama dalam Annamira Sophia. 2014. *Jogja Noise Bombing: Komunitas Experimental Noise di Jogjakarta*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta. Hlm: 18.

dalam kegiatan berkomunitas. Pernyataan senada juga disampaikan oleh Ari (Suffer in Vietnam) dalam intensitas komunikasi antar member, bahkan saat mengorganisir acara:

“Kalau bicara pengorganisasian, ini organisasi kolektif, tidak ada struktur resmi khas organisasi. Ngobrolnya via *chatting*, kadang kontak sms. Kalo *gak* ya WhatsApp. Kalau oke ya langsung bergerak sendiri-sendiri.”<sup>44</sup>

Dengan keberadaan internet, kelompok Jogja Noise Bombing juga membuka wadah secara *online* untuk *sharing* dan berbagi informasi secara terbuka yang tidak hanya dikhususkan untuk para member. Berikut pernyataan Indra Menuis: “Kita juga punya group di *message* Facebook yg membahas apa saja mengenai *noise* (share alat, teknik rekam) sampai curhat pun ada.”<sup>45</sup>

## 2. Rilis

Dalam hal ini yang dimaksud rilis adalah karya musik. Para *noisemaker*, khususnya member-member Jogja Noise Bombing mempunyai kebebasan dalam merekam karya-karya yang akan dirilis. Ada yang rilisnya berupa hasil rekaman dari pertunjukan langsung, maupun yang secara khusus direkam dengan melalui proses *edit* dan *mixing*.

---

<sup>44</sup>Sesi interview Jogja Noise Bombing oleh Kanal Tiga Puluh dalam [www.kanaltigapuluh.info/jogja-noise-bombing-sekumpulan-anak-muda-yang-gemar-dengan-bebunyian-yang-memekakkan-telinga/](http://www.kanaltigapuluh.info/jogja-noise-bombing-sekumpulan-anak-muda-yang-gemar-dengan-bebunyian-yang-memekakkan-telinga/), diakses pada 22 Juni 2015.

<sup>45</sup>Sesi interview Jogja Noise Bombing oleh Kanal Tiga Puluh dalam [www.kanaltigapuluh.info/jogja-noise-bombing-sekumpulan-anak-muda-yang-gemar-dengan-bebunyian-yang-memekakkan-telinga/](http://www.kanaltigapuluh.info/jogja-noise-bombing-sekumpulan-anak-muda-yang-gemar-dengan-bebunyian-yang-memekakkan-telinga/), diakses pada 22 Juni 2015.

Pada era sekarang masyarakat lebih sering mendengarkan musik dari rilisan non-fisik (*digital audio*), misalnya dengan format MP3 atau WAV yang diperoleh dari *download* di internet atau meng-*copy*nya dari teman. Terdapat dua macam rilisan yaitu rilisan fisik dan non-fisik. Apabila dalam fenomena *netlabel* rilisan non-fisik atau format *digital audio* yang digratiskan secara *online* untuk *download*, berfungsi layaknya media promo bagi musisi atau band yang bersangkutan. Rilisan fisik (CD, kaset dan vinyl) saat ini bernilai seperti halnya merchandise atau sebuah bentuk apresiasi terhadap karya yang dapat dimiliki dan dikoleksi secara wujud, karena saat ini tidak banyak lagi orang mendengarkan musik melalui tape dan pemutar CD.

Saat perform *live* seorang pelaku musik *noise* atau *noisemaker* hampir tidak pernah mengatakan atau memberi judul pada karya yang akan dimainkan, namun pada rilisan *noise* sering dicantumkan judul yang dilekatkan pada karya musiknya. Mengenai format rilisan dan keberadaan judul pada rilisan, Pandu Hidayat (Control-Z) mengatakan:

“Tapi bagi si *noisemaker* wujud rekaman fisik atau digital mungkin diartikan beda, mungkin hanya promo, mungkin pencapaian estetis, senang-senang, atau hanya bisa diwujudkan dalam rekaman karena terlalu rumit dimainkan. Banyak latar belakangnya. Kalo aku sendiri semua terangkum jadi satu. Maksudnya semua pencapaian itu dan



*untitled* adalah *title*. Singkatnya jadi semacam jejak rekam kalo buat aku.”<sup>46</sup>

Segala aspek dalam musik *noise* segalanya dibebaskan bahkan secara personal memiliki cara dan alasan masing-masing. Dalam hal ini pemaknaan bentuk rilisan fisik dan non fisik serta keberadaan judul dalam rilisan berbeda lagi dengan tanggapan Indra Menus (To Die) mengenai hal ini. “Ya menurutku bentuk atau format rilisan itu adalah karya, *ga* harus fisik, digital pun bisa.”<sup>47</sup> Menus hanya menganggap bahwa rilisan adalah karya dan tidak berlebihan memaknai nilai dibelakangnya, karena pada intinya hal-hal tersebut harus mengikuti perkembangan arus teknologi, dan internet menyediakan pilihan kedua yaitu rilisan non fisik yang diunggah dan dibebaskan untuk *download*. Dan ada judul atau tidaknya dalam rilisan *noise*, dia mengatakan bahwa “*noise* itu proses, improvisasi bebas.”<sup>48</sup> Yang dimaksud dari apa yang diutarakan Menus, bahwa dalam musik *noise* apapun bisa dilakukan, merupakan sebuah proses mencari kebaruan atau inovasi-inovasi baru, *noise* berusaha untuk tidak berhenti pada titik tertentu, melainkan segalanya dipahami sebagai proses dan sebuah improvisasi bebas.

---

<sup>46</sup> Wawancara Pandu Hidayat, 21 Oktober 2014.

<sup>47</sup> Wawancara Indra Menus, 21 Oktober 2014.

<sup>48</sup> Wawancara Indra Menus, 21 Oktober 2014.

Dengan adanya internet rilisan-rilisan non-fisik tersebut disebarkan baik melalui *netlabel* maupun secara mandiri oleh *noisemaker* dan sering dibagikan secara bebas atau dapat *download*. Indra Menus (To Die) adalah salah satu yang aktif merilis karya-karyanya, berikut penuturannya:

“Karena bagi kami, bermusik itu hobi dan kami suka berbagi. Orang *dengerin* musik kami aja *udah* seneng kok apalagi beli rilisan dan *download* digital rilisnya. Masalah biaya rekaman, latihan, karena itu hobi ya *gak* masalah keluar duit buat hobi. Duit bisa diambil dari penjualan *merchandise* terus *muter* untuk rekaman dan produksi rilisan.”<sup>49</sup>

Bagi Menus mengunggah rilisan adalah suatu kegiatan berbagi. Orang-orang mendengarkan maupun *download* rilisannya merupakan suatu hal yang menyenangkan baginya. Ari (Suffer in Vietnam) juga mengatakan pernyataan yang kurang lebih senada dengan yang dikatakan oleh Indra di atas.

“Dari beberapa kawan di Jogja *Noise Bombing* ini sebagian sudah membuat album, baik itu *split* maupun solo project. Ada yang dipublikasikan dan disebarluaskan secara bebas ada pula yang dijual dalam bentuk fisik berupa kaset maupun CD. Kalaupun dijual, berapa *pieces* atau berapa *copies* sih yang laku? Dan laku atau tidaknya album yang dijual itu sepertinya bukan target utama.”<sup>50</sup>

---

<sup>49</sup> Wawancara Indra Menus dalam Kusuma Prasetyo Putro. Demokratisasi Musik: Pengaruh Globalisasi Terhadap Identitas Pemeluk Gaya Hidup *Netlabel* di Indonesia: Univ. Sanata Dharma Yogyakarta, hal: 100.

<sup>50</sup>Sesi interview Jogja *Noise Bombing* oleh Kanal Tiga Puluh dalam [www.kanaltigapuluh.info/jogja-noise-bombing-sekumpulan-anak-muda-yang-gemar-dengan-bebunyian-yang-memekakkan-telinga/](http://www.kanaltigapuluh.info/jogja-noise-bombing-sekumpulan-anak-muda-yang-gemar-dengan-bebunyian-yang-memekakkan-telinga/) ,diakses pada 22 Juni 2015.



Gambar 1.  
Cover-cover rilisan para member Jogja Noise Bombing dalam “JNB Week Exhibition”  
Sumber. dokumentasi penulis, 2015

Saat ini rilisan musik dalam bentuk fisik bukanlah suatu barang dagangan seorang musisi atau pelaku musik, khususnya dalam *scene* musik *indie* dan *underground*. Namun, orang-orang yang melihat dan mendengarkan dalam pertunjukannya, kemudian menginginkan format *audio digital*-nya, mereka bisa *download* dan apabila ingin *mensupport* atau mendukung artis tersebut, disediakan merchandise dan rilisan fisik yang bisa dibeli dengan menghubungi *netlabel* atau *DIY records label*<sup>51</sup> yang merilis atau bisa juga langsung melalui artis yang bersangkutan secara *online* maupun dapat melalui *offline* dengan bertemu langsung. Pada beberapa acara atau *gigs*, biasanya juga terdapat lapak, dimana orang-orang dapat membeli rilisan-rilisan tersebut, terdapat juga beberapa tempat yang dititipi rilisan yang biasanya diinformasikan juga melalui media *online*.

---

<sup>51</sup>DIY Recordslabel adalah sebuah label independen atau rumahan yang mengemas rilisan secara handmade dan mendistribusikan sendiri rilisannya.

Hadirnya internet memfasilitasi sebuah karya musik yang diciptakan musisi atau pelaku musik untuk dinikmati secara luas bahkan di seluruh dunia. Dengan jalan menggratiskan karya musik tersebut juga mempermudah orang-orang untuk sekedar mengetahui bahkan mengoleksi karya-karya tersebut.

### 3. Merchandise

Merchandise dalam hal ini merupakan buah tangan atau hasil kerajinan yang sengaja dibuat oleh pihak musisi dan band atau dengan melibatkan orang lain. Beberapa merchandise band berwujud kaos yang disablon tulisan dan/atau ilustrasi band. Namun, terdapat inovasi-inovasi menarik mengenai merchandise group band dan musisi pada akhir-akhir ini di Indonesia, khususnya di Yogyakarta. Adanya inovasi merchandise dan rilisan fisik dapat menjadi satu kemasan dan nilai, misalnya pada band Zoo yang merilis albumnya yang berjudul Prasasti menggunakan batu granit dalam mengemas CD dan covernya. Banyak lagi inovasi yang dibuat oleh *noisemaker* di Yogyakarta lainnya yang membuat merchandise atau mengemas rilisannya secara kreatif dan membuat orang yang telah mengikuti, mendengarkan dan mengenal musisi atau group tersebut ingin membeli dan mengoleksi merchandise tersebut. Namun tidak saja karena sering atau eksisnya tampil pada acara-acara secara *live* atau *offline*, yang membuat orang-orang mengikuti,

mendengarkan dan mengenal, namun juga karena eksis dan intensitasnya mempromosikan di media-media *online* dan juga dengan adanya karya musik atau rilisan yang bebas diunduh di internet. Inovasi dalam pengemasan rilisan fisik tersebut bertujuan agar rilisan fisik dapat juga dijadikan hiasan semacam souvenir, karena disaat ini tidak banyak lagi orang mendengarkan musik dengan memutar rilisan fisik secara langsung melainkan melalui data musik digital seperti MP3.

Biasanya pada *gigs* atau acara-acara musik *underground/indie* terdapat lapak merchandise yang bisa dibeli langsung oleh penonton yang datang di acara tersebut. Selain itu terdapat sistem penjualan merchandise melalui *online*. Pengertian *online* yang dimaksud adalah transaksinya secara *online*, namun pengirimannya melalui perusahaan jasa pengiriman atau diantar langsung apabila calon pembeli hanya berada dalam lingkup satu kota.

Dengan keberadaan internet yang dapat menyebarkan informasi dan data secara global, berdampak juga pada pembelian *merchandise* tidak hanya berasal dari Yogyakarta saja, namun pembeli *merchandise* bisa dari berbagai kota di seluruh Indonesia bahkan di luar Indonesia, yang tentu saja para pembeli *merchandise* itu adalah orang-orang yang sebelumnya telah mendownload gratis karya-karya musik dari *netlabel* atau mengetahui eksistensi *noisemaker* tersebut.

#### 4. Acara

Berawal dari kegelisahan kurangnya *venue* hingga membuat beberapa acara *Public Invasion* yang bersifat spontan dan ilegal adalah awal mula terbentuknya komunitas Jogja Noise Bombing. Meskipun pada akhirnya komunitas ini semakin dikenal dan menggelar acara-acara yang semakin inovatif yang tidak hanya berkonsentrasi dengan eksperimental bunyi *noise*, namun dalam komunitas ini juga menginisiasi acara seperti pameran, workshop dan pemutaran film dokumenter. Seperti yang dijelaskan Taufiq Aribowo berikut:

“Jogja Noise Bombing sepertinya sudah bergerak jauh, selain acara yang kita bikin untuk bersenang-senang sendiri, kita juga pernah membuat acara semacam workshop-workshop mini. Workshopnya sendiri bervariasi mulai dari membuat dan memodifikasi alat untuk *noise*, pemakaian software untuk experimentasi bunyi-bunyian dan sebagainya. Jadinya malah lebih melebar aktivitasnya. Tidak hanya membuat kebisingan tapi juga memberikan edukasi.”<sup>52</sup>

Seperti yang terlihat pada dua poster acara yang diselenggarakan oleh Komunitas Jogja Noise Bombing berikut ini:

---

<sup>52</sup>Sesi interview Jogja Noise Bombing oleh Kanal Tiga Puluh dalam [www.kanaltigapuluh.info/jogja-noise-bombing-sekumpulan-anak-muda-yang-gemar-dengan-bebunyian-yang-memekakkan-telinga/](http://www.kanaltigapuluh.info/jogja-noise-bombing-sekumpulan-anak-muda-yang-gemar-dengan-bebunyian-yang-memekakkan-telinga/) ,diakses pada 22 Juni 2015.





Gambar 2.  
Poster Acara Jogja Noise Bombing 2013  
Sumber. dokumentasi Penulis, 2015



Gambar 3.  
Poster JNB Week  
Sumber.dokumentasi penulis, 2015

Sebuah komunitas dalam mengorganisir dan merencanakan sebuah acara akan mendiskusikan hal-hal mengenai *venue* yang akan digunakan, siapa saja yang akan tampil, publikasi dan tentu saja

para anggota komunitas ini akan mulai berkumpul dan bertukar pikiran. Namun dengan kemudahan akses komunikasi terutama dengan keberadaan internet, seperti yang dijelaskan di atas, intensitas berkumpul dan tatap muka dapat diminimalisir dengan berkomunikasi melalui jejaring sosial. Hal lainnya adalah publikasi acara, yang pada era sekarang dengan keberadaan internet publikasi lebih sering diunggah melalui beberapa jejaring sosial seperti Facebook, Twitter dan lainnya. Berikut penuturan Taufiq Aribowo yang menyatakan peran jejaring sosial terhadap eksistensi musik *noise*:

“Menariknya adalah ternyata di luar Indonesia aktivis-aktivis dan *penggemar noise* ini lumayan banyak. Sekarang dengan adanya media sosial semacam facebook group, bisa kita lihat bahwa *noise* ini banyak yang memperhatikan dan beraktivitas didalamnya.”<sup>53</sup>

Dengan internet jumlah penonton yang datang saat pertunjukan sudah bukan lagi menjadi hal yang diutamakan dalam menilai kesuksesan acara, terutama dalam beberapa pertunjukan musik *noise*. Misalnya pada bentuk acara seperti *Public Invasion*.

---

<sup>53</sup> *ibid*



Gambar 4.  
Public Invasion di Taman Kuliner  
Sumber.Hilman Fathoni, 2015.

Dalam acara yang juga disebut *bombing* tersebut lebih mengutamakan adanya dokumentasi dengan format video, selain ditujukan sebagai arsip pribadi maupun komunitas, biasanya kemudian juga diunggah melalui *youtube*. Berikut penuturan Indra Menus mengenai beberapa format acara tersebut:

“... *noise bombing* (*gigs* ilegal di jalanan dan kampus dengan mencuri listrik yang ada di lokasi) yang dibikin video kemudian diunggah di situs Youtube”<sup>54</sup>

Dengan mengunggah video di internet secara otomatis pertunjukan tersebut bisa disaksikan secara luas bahkan diseluruh dunia. Penonton saat ini tidak perlu datang langsung untuk menyaksikan sebuah pertunjukan, namun bisa mengikutinya melalui internet dengan melihat dokumentasi foto, video maupun review acaranya yang terkadang juga dibuat dalam format tulisan.

---

<sup>54</sup> ibid

Internet berperan penting bagi eksistensi musisi-musisi *indie*, terutama musik *noise*. “Netlabel hadir dengan berbagai misi seperti antikapitalisme, misi berbagi, semangat *indie*, dan media alternatif” (Putro, 2013: 101). Movement musik *noise* memiliki kemiripan dengan movement *DIY*, *indie*, *underground* dan *netlabel* dalam hal produksi dan distribusinya dan selalu berproses untuk bereksperimen dengan formula baru, dalam hal ini, formula baru tersebut adalah internet. Mengenai hubungannya musik *noise* dengan *indie*, *underground* dan *netlabel*, Krisna Widhiatama mengatakan:

“Noise selalu berada di wilayah *underground/indie*, dalam artian memang ga bisa masuk wilayah arus mainstream. Dan *netlabel* adalah salah satu dari penunjang dan pelaku aktif yang mensupport wilayah-wilayah tersebut.”<sup>55</sup>

*Noise*, *underground* dan *indie* memiliki kesamaan dalam hal anti mainstream. Dan *netlabel* yang pada awal mula kemunculannya cenderung merilis musik-musik elektronik, pada perkembangannya hingga saat ini *netlabel* tetap memilih musik-musik yang anti mainstream, unik dan berbeda dari musik yang sedang populer. Selain musisi atau artisnya sendiri *netlabel* adalah penunjang ranah-  
ranah musik tersebut.

---

<sup>55</sup> Wawancara Krisna Widhiatama, 21 Oktober 2014.

#### D. Beberapa Style atau Gaya dalam Musik Noise

Dalam pengerjaan dan pengolahan bunyi pada musik bergenre *noise* ini sangat bebas dan tidak terdapat pakem atau patokan yang membatasi kreatifitas para pelakunya. Sejak tahun 1913 manifesto *The Art of Noise* oleh Luigi Russolo, pengaruhnya meluas ke beberapa bentuk seni dan musik, khususnya musik eksperimental. Saat ini terdapat berbagai genre musik, subgenre atau *style* yang dipelopori oleh para seniman atau musisi yang terinspirasi oleh Luigi Russolo.

Istilah-istilah sub atau cabang-cabang genre ini cenderung dirujuk dari sumber bunyi, timbre atau warna bunyi, teknis pengolahan bunyi dan alat-alat yang digunakan. *Style* atau subgenre ini berlaku seperti mode atau skala nada pada musik konvensional, namun tidak baku. Musik *noise* berada dalam ranah musik eksperimental, cenderung tanpa menggunakan instrument musik konvensional, struktur nada, dan harmoni. Macam-macam *style* atau genre tersebut diantaranya; *noise/harsh noise*, *harsh noise wall*, *ambient*, *dark ambient*, *drone*, *power electronics*, *soundscape*, *glitch*, *industrial* dan lain-lain. *Stlye* yang dimaksud ini tampaknya merupakan pilihan musisi dalam berekspresi dalam seni bunyi. Berikut penjelasan beberapa style tersebut:



## 1. *Harsh Noise* dan *Harsh Noise Wall*

*Harsh noise* adalah istilah yang digunakan dalam musik *noise* yang berusaha melebihi batas kewajaran bunyi (*noise*), menciptakan dinding bunyi yang sangat agresif menyerang/mengganggu pendengar. *Harsh noise* diyakini berasal dari para musisi *noise* Jepang (*Japanoise*), seperti *Hijokaidan*, *Merzbow* dan *Masonna*.

Terdapat juga *harsh noise wall* (HNW) yang lebih pada produksi bunyi distorsi yang teksturnya padat dan tebal, namun sangat statis, digambarkan seperti dinding suara yang tebal, kadang terdengar seperti suara air terjun.

## 2. *Ambient* dan *Dark Ambient*

*Ambient* berasal dari istilah Latin *ambire*, dalam bahasa Inggris *going round* (berputar atau mengelilingi). *Ambient* memunculkan atmosfer bunyi dan memvisualisasikan ruang. Seorang pelopor *genre* musik ini, Brian Eno menjelaskan bahwa “musik ambient harus dapat mengakomodasi segala arah tanpa memaksa pendengar untuk mendengarkan, harus bijaksana dan menarik.” Sebagai *genre* musik, *ambient* biasanya menciptakan suasana atau atmosfer yang menyatukan antara musik dan ruang. Aspek horizontal (kiri-



kanan serta kedalaman) dan vertikal (ketinggian) dieksplorasi melalui jenis musik ini. Secara filosofis, musik ini menghadirkan ruang dalam dunia auditif, sebagaimana temuan seni rupa akan perspektif dalam seni lukis. Penempatan *ambient* di dalam musik tidak dikomposisi rapi dengan *beat* dan struktur melodi. Bila di dalam ruang suara akan muncul suara alam yang dominan – lebih jelas terdengar atau tidak lebih jelas terdengar, harmonisasi pun akan muncul di dalam ketidakteraturan atau terkait dengan birama – ritme tertentu selain; suara keras (jelas, besar) dan suara pelan (tidak jelas, lembut), misalnya suara angin yang berulang menyerpa daun pohon, suara ombak menyerpa pantai silih berganti, suara pesawat terbang ketika *take off*, dan lainnya. Semua itu dikomposisi dalam aturan alam, bukan komposisi bilangan *numerical harmonik* (aturan not balok) tapi *naturalis harmonik* (suara alam).

Terdapat juga istilah *ambient noise level* di dalam atmosfer bunyi dan polusi bunyi yang kadang disebut juga *background noise level* atau *room noise level*. Kebisingan yang *ambient*, berarti total kebisingan yang terjadi pada suatu area, yakni kompilasi kebisingan yang sumbernya dekat maupun jauh. Sedangkan *dark ambient* sering terdiri dari susunan bunyi *disonan*, *drone* dan *resonansi*, suara gemuruh dengan frekuensi

rendah dan suara mesin. Terkadang dilengkapi dengan gong, perkusi, *bullroarer*, suara yang didistorsi dan suara lainnya, sering diolah hingga sampel suara aslinya tidak dapat dikenali. Umumnya *dark ambient* cenderung membangkitkan perasaan kesendirian, melankolis, kurungan dan isolasi. Sementara untuk tema dalam musik cenderung gelap.<sup>56</sup>

### 3. *Drone*

*Drone* adalah genre musik minimalis yang menekankan penggunaan bunyi yang terus menerus atau berulang-ulang. Biasanya dengan bunyi yang panjang dengan sedikit variasi harmoni. *La Monte Young* salah satu pencetusnya pada 1960 dan telah didefinisikan pada tahun 2000 sebagai nada susten, cabang genre minimalis. Istilah *drone* juga dapat ditemui pada beberapa musik dan/atau instrumen musik tradisi di berbagai belahan dunia, diantaranya pada instrumen *bagpipe* di Skotlandia, *didgeridoo* di Australia, instrumen tambura yang digunakan pada musik klasik Karnatik di India Selatan dan musik klasik Hindustani di India Utara.

---

<sup>56</sup> Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Ambient\\_music](https://en.wikipedia.org/wiki/Ambient_music)

#### 4. *Power Electronics*

Power Electronics awalnya diciptakan oleh William Bannet sebagai bagian *sleevenotes* untuk album *Whitehouse Psychopatia Sexualis* dan dihasilkan pada awal *scene industrial records*, namun semakin identik dengan musik *noise*. *Power electronics* memiliki unsur statis, bunyi *feedback* yang melengking, *synthesizer* analog yang membuat bunyi frekuensi low yang diulang-ulang atau frekuensi tinggi yang memekik, *scream* (teriakan), distorsi, lirik-lirik yang penuh kebencian dan mengkritik.<sup>57</sup>

#### 5. *Soundscape*

Istilah *soundscape* diciptakan oleh R. Murray Schafer seorang komposer dan environmentalist dari Kanada. *Soundscape* adalah kombinasi dari suara/bunyi yang terbentuk atau muncul dari sebuah lingkungan yang mendalam. Studi tentang *soundscape* adalah subjek ekologi akustik. Ide *soundscape* merujuk pada lingkungan alam akustik, terdiri dari suara alam, termasuk suara binatang. Misalnya suara cuaca dan elemen alam lainnya dan suara alam yang dibuat manusia melalui komposisi musik, desain suara, dan kegiatan manusia lainnya. Istilah *soundscape* juga

---

<sup>57</sup> Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Power\\_electronics\\_\(music\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Power_electronics_(music))

dapat merujuk pada sebuah rekaman audio atau karya bunyi yang menciptakan sensasi mengalami lingkungan akustik tertentu atau komposisi yang dibuat menggunakan penemuan suara lingkungan akustik, secara eksklusif atau dalam hubungan dengan pertunjukan musik<sup>58</sup>

## 6. *Glitch*

*Glitch* adalah genre musik elektronik yang muncul di akhir 90an, yang digambarkan sebagai sebuah genre yang menganut *aesthetic of failure*, di mana sengaja menggunakan suara dari kesalahan sistem/media audio. Sumber atau bahannya misalnya berasal dari suara perangkat yang rusak atau rekaman yang disalahgunakan atau dari kesalahan elektronik digital seperti CD *skipping* (lompat), deruman dari instrument elektronik, distorsi digital atau analog, pengurangan *bit-rate*, *noise* dari hardware, kesalahan dari *software*, *error* pada computer atau alat elektronik dan *hiss* (desisan) *vinyl*.<sup>59</sup>

## 7. *Industrial*

Industrial musik adalah genre musik eksperimental yang mengacu pada tema *transgresif* dan provokatif. Secara

---

<sup>58</sup> Sumber: <https://en.wikipedia.org/wiki/Soundscape>

<sup>59</sup> Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Glitch\\_\(music\)#Glitch\\_hop](https://en.wikipedia.org/wiki/Glitch_(music)#Glitch_hop)

umum genre industrial bersifat keras dan berani. Lahirnya musik industrial merupakan respon terhadap sebuah era, di mana akses dan kontrol informasi menjadi piranti kekuatan utama. Kelahiran genre ini berbeda dari musik lainnya, pada musik ini menggunakan teknologi dan lirik yang mengganggu dan tema untuk membongkar asumsi mengenai aturan yang diperlukan dari bentuk musik. Selain itu, untuk memberikan kesan bahwa musik industrial adalah musik kaum modernis. All Music mendefinisikan industrial sebagai yang paling kasar dan agresif *rock fusion* dan musik elektronik, yang berawal dari percobaan menggabungkan *avant garde* elektronik (rekaman, *concrete music*, *white noise*, *synthesizer*, *sequencer*, dll) dan *punk provokasi*.

Para artis industrial pertama kali bereksperimen dengan kebisingan dan topik kontroversi estetis secara musikal dan visual, seperti *fasisme*, pembunuhan berantai dan hal-hal ghaib. Produksi karya mereka tidak terbatas kepada musik, termasuk juga *mail art*, seni pertunjukan, seni instalasi dan bentuk-bentuk kesenian lainnya. Musik industrial awal sering menampilkan *editing* rekaman, perkusi yang berat, *loop* yang terdistorsi ke titik di mana mereka telah terdegradasi

dengan kebisingan yang keras, seperti karya kelompok industrial awal Cabaret Voltaire.<sup>60</sup>

Selain yang telah dijabarkan di atas, masih banyak lagi genre musik atau cabang-cabang gaya yang bisa digunakan. Krisna lebih dominan bermain dengan style *harsh noise*. Dia juga mengutip pernyataan dalam sebuah tulisan yang pernah ditemuinya bahwa *noise* adalah musik yang dibuat dari berbagai sumber bunyi/suara, akustik, elektronik, atau pra-rekaman, yang tidak terpatok tempo, waktu, atau nada. *Harsh noise* adalah kebisingan yang dibuat menggunakan distorsi dan *feedback* yang hampir secara eksklusif, sedangkan pada umumnya sifat dan karakter akustik, bunyi yang alami atau *synth* dihilangkan. Penggunaan beberapa *style* di atas tidak mutlak harus sesuai penjelasan-penjelasan di atas. Terdapat banyak musisi atau *noisemaker* mencampur beberapa unsur dari gaya musik tersebut. Terdapat pula yang menggabungkan dengan genre musik elektronik atau *rock*, seperti *metal*, *punk* atau *hardcore* dan menggabungkan dengan subgenre musik rock tersebut. Misalnya To Die yang juga satu komunitas dalam *Jogja Noise Bombing* menggabungkan *hardcore punk* dengan *experimental/noise* menjadi *hardcore/noise* dan Liwoth salah satu proyek Krisna Widiathama yang berkolaborasi dengan Ican Cangkang Srigala yang bergenre *black noise* yaitu *noise* dengan mengadaptasi nuansa gelap black metal.

---

<sup>60</sup>Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Industrial\\_music](https://en.wikipedia.org/wiki/Industrial_music)



Selain kebebasan dalam menggunakan style dan/atau karakter pengolahan bunyi, para *noisemaker*, misalnya dalam satu komunitas Jogja Noise Bombing (JNB) memiliki perilaku dan capaian masing-masing yang berhubungan dengan penggarapan dan cara memunculkan bunyi, dikatakan sebagai berikut oleh Tufiq Aribowo pemilik netlabel Mindblasting:

“Di JNB ada beberapa yg memiliki ciri sendiri seperti Indra Menus, dalam pandanganku dia masih dalam eksplorasi emosi, dalam setiap permainannya mengandalkan spontanitas dan *explore*-nya *ya* pada saat main itu ... dari *gear* yang ada yang dipakai, bahkan pada saat terjadi *error* sekalipun. Itu hampir sama dengan Adit, kalau Adit masih menyiapkan perangkatnya kalau mau main. Akbar, Aku dan Krisna secara pribadi aku berpendapat kita bertiga masih memikirkan *gimana ntar* mainnya, konsepnya, masih ada proses latihan dulu sebelum main di sebuah acara misalnya ... kolektor *gear* (pedal efek), *ya* Krisna itu kadang ada efek apa *gitu* yang menurut dia *ok ya* dia cari ... Lintang *basic*nya dia synthesizer, *synth making*. Synthesizer memang bisa dipakai sebagai *noise source*, tapi Lintang secara pribadi lebih menyukai ketika synthesizer ini dianggap sebagai alat musik.”<sup>61</sup>

Kebebasan personal dalam bereksplorasi dan memperlakukan bunyi dalam *scene* musik *noise* menjadikan hasil bunyi dari masing-masing pelaku selalu terdapat perbedaan, meskipun mereka cenderung hanya memunculkan bunyi distorsi yang kasar, berisik, tidak teratur dan kacau. Perbedaan-perbedaan karakter tersebut bisa dengan mudah dilihat dari *style* permainan yang digunakan. Setelah mengetahui *style* yang digunakan, berikutnya memperhatikan tekstur bunyi dan dinamik bunyi.

---

<sup>61</sup> Wawancara Taufiq Aribowo, 25 Juni 2015.

Dengan cara tersebut karakter bunyi dan kecenderungan bentuk bunyi dari masing-masing *noisemaker* akan diketahui. Apabila melihat secara *live* pada penampilan mereka, alat yang digunakan, teknik yang digunakan dapat diketahui dan mempermudah dalam menentukan *style* yang digunakan oleh *noisemaker* yang dimaksud.



### BAB III

#### EKSPRESI PERSONAL KRISNA

##### A. Latar Belakang Kepribadian Krisna



Gambar 5.  
Krisna Widiathama

Sumber. diunduh pada website [asianmusic-network.com](http://asianmusic-network.com), 2016

Krisna Widiathama lahir pada 3 November 1983 di Denpasar dan tumbuh dalam lingkungan keluarga yang berbasis seni. “. . . Kakekku penggiat seni bali modern, dia termasuk pelopor sastra bali modern, penulis dan lain-lain. Bapakku dulu waktu kuliah menulis puisi dan teater, Ibuku pemain teater . . .”<sup>62</sup> Krisna menjalani masa kecil di tengah pusat kota Denpasar hingga akhirnya setelah lulus SMA meneruskan pendidikan di ISI Yogyakarta. Kepribadian Krisna sejak kecil dipengaruhi oleh keluarganya yang berbasis seni dan lingkungan masyarakat di Denpasar, Bali. Soekanto menyatakan bahwa “kepribadiaan mencangkup kebiasaan-kebiasaan yang berkembang apabila orang tadi berhubungan dengan orang lain” (Soekanto, 1990:203). Latar belakang dan selera musik

---

<sup>62</sup> Wawancara Krisna, 20 April 2015.

Krisna sedikit banyak juga dipengaruhi oleh selera-selera musik keluarganya yang berbasis seni modern dan juga orang-orang di lingkungan tempat tinggalnya di pusat kota Denpasar, Bali. Dapat dilihat dari beberapa koleksi kaset tape yang pada umumnya musik dari musisi-musisi yang sedang hits tahun 1980 dan 1990-an juga ikut mempengaruhi selera Krisna.

“Koleksi kasetku kebanyakan metal, band-band 90an. Kalo band Indonesia aku dengerin dewa 19 dulu, tapi aku lebih dengerin *Smashing Pumpkins, The Cure, Placebo, Blur, Pulp*, itu kalo pop nya. Dengerin Dewa juga dari Om (paman) ku, sama musik 80an juga, karena Om dan Tanteku koleksinya gitu, kayak *The Police, Iron Maiden, David Bowie, Duran Duran*. Kalo Ibuku koleksinya *Kitaro, Jean Michel Jarre*, bisa dibilang ngasih influen *ambient music* juga. Kalo Bapakku *Rolling Stones, Queen, Iwan Fals, Kantata Takwa*.”<sup>63</sup>

Krisna menambahkan, meski Ia lahir di keluarga seni dengan influen-influens musik seperti yang disebutkan di atas, bahkan beberapa orang di keluarganya bisa memainkan instrumen musik, namun hingga sekarang Krisna mengakui tidak menguasai alat musik apapun termasuk gamelan Bali, dia lebih menekuni bidang seni rupa.

“Gak, hehe, karena sekolahku swasta, kalo negeri ada pelajarannya itu muatan lokal . . . dulu aku band-bandan di sekolah, terus bikin proyek sama temen bikin-bikin musik pakai efek digital, tapi masih format band gitu. Terus di band *black metal*, aku vokal. Tapi main band yg rada serius itu pas kuliah . . . pernah vokal mainin *horror punk*.”<sup>64</sup>

Pada tahun 2004 Krisna melanjutkan studinya di ISI Yogyakarta jurusan Seni Grafis. Saat itu di Yogyakarta sedang eksis musik-musik

---

<sup>63</sup> Wawancara Krisna, 20 April 2015.

<sup>64</sup> Wawancara Krisna, 20 April 2015.

eksperimental, elektronik dan *noise*. Musik-musik tersebut banyak dimainkan oleh mahasiswa-mahasiswa Seni Rupa pada waktu itu. Sejak itulah Krisna bermain musik *noise* dan menamai nama proyek *noise*-nya “Sodadosa”. Selain itu dia juga tergabung dalam beberapa band dan proyek eksperimental, seperti: *Black Ribbon*, *Liwoth*, *The Spektakuler*, *Punkasila*, *Faces Anatomy*, dan *Dudu Bumi*. Di semua proyek tersebut, Krisna tetap memegang peran mengolah bunyi-bunyian berisik dari alat elektronik dan pedal-pedal efeknya.

Setelah lulus dari ISI Yogyakarta, Krisna tetap aktif dalam bidang seni rupa. Aktivitas dan pekerjaannya selain bekerja untuk *Ultra Bat Illustration and Design*, sebuah biro design untuk ilustrasi band dan *clothing*, dia juga *freelance designer* untuk logo-logo perusahaan. Krisna merupakan seniman lukis, grafis, patung dan aktif mengelola semacam ruang galeri yg bernama “Ace House”, bersama beberapa seniman lain.

Dalam berkarya seni rupa, *Krisna* memiliki kecenderungan bermain dengan warna-warna dingin, seperti biru, ungu, violet, toska, hijau muda, abu-abu dan hitam. Dalam bermain tekstur dalam karya rupa khususnya patung, Krisna identik bermain dengan tekstur darah, lendir, obyek sejenis cairan yang *flowing* dan dinamis. Dalam pameran tunggalnya yang berlangsung di Tembi Contemporary Bantul Yogyakarta pada 22 Juni-13 Juli 2010 dengan tajuk “Dark Sayings Long Life Disorderly”, yang diulas oleh Indonesia Art News dalam halaman *web*-nya, menyebutkan beberapa hal yang mempengaruhi Krisna dalam berkarya:

“pemilihan tema mengenai obyek dunia gelap semacam itu bukanlah tanpa alasan. Dalam catatan Rain Rosidi di poster yang merangkap fungsi sebagai katalog, Krisna memang gemar terhadap obyek yang merupakan hal ekstrim dan dianggap tabu oleh masyarakat. Yang menjadi pengaruh besar bagi Krisna adalah film-film dan komik bergenre horor klasik, *gore* dan komik *underground*. *Gore* adalah sebuah genre yang mengekspose secara verbal kekerasan dan sadisme melalui visualisasi luka, darah, mutilasi, dan bentuk-bentuk penyiksaan tubuh lainnya,” demikian catatan Rain Rosidi dalam ulasannya.”<sup>65</sup>

Ditambahkan pula oleh Krisna bahwa kegemarannya pada hal-hal gelap tersebut mengalir begitu saja pada saat dia berkarya:

“Untuk yang pertama aku selalu ingat istilah “jiwa ketok” nya sudjojono. Kurang lebih, apa yang diciptakan pencipta dan perupa tak pernah lepas dari dirinya. Kebetulan aku menggemari hal-hal seperti itu, yang menurut orang gelap. Tapi menurutku itu kewajaranku dalam berkarya, aku gak pernah mencoba untuk terlihat gelap atau menyeramkan, semua itu keluar begitu saja.”<sup>66</sup>

Krisna juga merupakan sosok yang ekspresif dan selalu bisa menyalurkan emosinya, berikut penuturan Dyah Isaka Prameswara atau akrab disebut Woro:

“ . . . dia sangat bisa dan suka menyalurkan emosinya, tapi cuma biar dia agak lega saja, misal saat sambil melukis, gambar atau *recording* dia suka mengumpat ke dirinya sendiri.”<sup>67</sup>

Memahami kepribadian, karakter, sikapnya dalam berkarya dan kegemaran yang unik seperti yang dijabarkan di atas, dapat dijadikan

---

<sup>65</sup> <http://indonesiaartnews.or.id/newsdetil.php?id=99>, diakses pada, 13 September 2016, jam 22.10 WIB.

<sup>66</sup> Wawancara Krisna Widiathama, 2 Desember 2014.

<sup>67</sup> Wawancara Dyah Isaka Parameswara, 24 November 2014.



jembatan dalam memahami gagasan, perasaan, maksud yang diungkapkan atau diekspresikan ke dalam karya-karya ciptaannya.

## **B. Motivasi dan Faktor Pendorong Krisna Bermain Musik Noise**

Awal mula ketertarikan Krisna terhadap musik *noise* berawal dari mendengarkan band-band *noise rock* era 90an seperti *Sonic Youth*, yang kemudian terdapat rasa penasaran dengan kata *noise* tersebut dan mulai mengamati keberanian dan keunikan berekspresi para musisi *noise* yang dia temukan. Hingga akhirnya dia mulai banyak mendengarkan dan merasa kecanduan dengan hasil-hasil bunyi dalam musik *noise*.

*"Ya, karena mendengar. Pada awalnya sih dulu dari band-band bergenre noise rock misalnya Sonic Youth. Terus aku jadi penasaran dengan kata noise-nya itu. Akhirnya ya cari-cari ketemulah nama-nama itu. Dan aku suka, karena cara mereka berekspresi, berani. Akhirnya aku kecanduan dengan sound dari genre noise itu."*<sup>68</sup>

Setelah mendengarkan banyak musik *noise* Krisna mulai detail mengamati dan menyukai berbagai unsur yang terdapat dalam musik *noise*. Selain tertarik dan terinspirasi dari musisi-musisi *noise* luar negeri, dia juga terinspirasi bunyi-bunyian dan bentuk-bentuk penyajian dari salah satu band *noise rock* asal Yogyakarta yang disebut sebagai band *noise* pertama di Indonesia yaitu *Seek Six Sick*.

*"Tekstur suara, rasa, ekperimentasi, atonal, ekspresif, tanpa batas. Kalau mau dilihat kebelakang, ketertarikan awal pada tahun 1999-2000 . . . Seek Six Sick – Vol 1. Album terbaik mereka menurut saya, di mana terdapat eksplorasi sound-sound yang kotor, dan ekspresif. Saya sangat terkesan bagaimana sebuah musik rock yang standar bisa memberikan atmosfir sangat gelap, liar dan depresif. Mulai saat*

---

<sup>68</sup> Wawancara Krisna, 2 Desember 2014.

itulah cara saya menikmati *sound* mulai berkembang . . . Sampai sekarang saya masih membuat dan mendengarkan *noise*, bahkan kemajuan-kemajuan yang saya lihat semakin membuat saya tertantang untuk menciptakan bentuk-bentuk *sound* yang lebih kompleks dan ekstrim.”<sup>69</sup>

Pada pernyataan di atas, Krisna mulai menemukan definisi sendiri terhadap musik *noise* yang dia dengarkan.. Dapat dilihat juga bagaimana dia menjelaskan ketertarikannya terhadap album *Seek Six Sick Vol 1* yang menurutnya memberikan atmosfir gelap, liar dan depresif. Hal-hal tersebut terkait dengan kesenangannya pada hal-hal gelap seperti yang telah dijelaskan di atas. Dari pernyataannya di atas dapat disimpulkan, bahwa Krisna benar-benar mengamati detail *output* suara dan bunyi. Apa yang tadinya dia amati kemudian memberikan dorongan dan gagasan untuk menciptakan sendiri musik *noise* sesuai keinginannya. Hal-hal yang ditemukannya dari musisi-musisi lain menjadi latar belakang musik *noise* yang akan dibuatnya.

Tekstur suara, rasa, eksperimentasi, *atonal*, ekspresif dan tanpa batas merupakan kunci yang didapatnya untuk mulai membuka pintu dan mendalami musik *noise*. Kunci yang pertama adalah tekstur suara dan bunyi dengan karakter dan rasa yang memiliki atmosfir gelap, liar dan bernuansa depresif. Dari hal itu dipilihlah bunyi yang tebal (*low sound*) dengan tekstur distorsi yang keras. Berikutnya eksperimentasi, yang berarti bahwa Krisna tertarik bahwa musik *noise* bersifat pencarian atau

---

<sup>69</sup> Sesi interview Jogja *Noise Bombing* oleh Kanal Tiga Puluh dalam [www.kanaltigapuluh.info/jogja-noise-bombing-sekumpulan-anak-muda-yang-gemar-dengan-bebunyian-yang-memekakkan-telinga/](http://www.kanaltigapuluh.info/jogja-noise-bombing-sekumpulan-anak-muda-yang-gemar-dengan-bebunyian-yang-memekakkan-telinga/) ,diakses pada 22 Juni 2015.

percobaan dan tidak terdapat patokan atau pakem dalam mempelajarinya, juga *atonal* yang berarti tidak memiliki nada yang spesifik dalam musik *noise*. Sehingga Krisna menjadi terwadahi keinginannya dalam bermain dan bereksplorasi dengan bunyi pada musik *noise* yang bersifat ekspresif dan tidak terdapat batasan seperti halnya musik pada umumnya.

Dalam memulai percobaan terdapat berbagai gaya yang ditemuinya dari mendengarkan beberapa karya musisi *noise* dan membaca artikel-artikel yang menjelaskan gaya dan teknik permainan dari musisi-musisi *noise*. Pada awalnya Krisna mencoba berbagai gaya yang ditemuinya, namun karena dia memiliki capaian terhadap tekstur suara dan bunyi dengan karakter dan rasa yang memiliki atmosfer gelap, liar dan bernuansa depresif akhirnya dia merasa cocok dengan gaya dan style *harsh noise wall*.

“Yo aku kan eksperimen, yo aku *nyoba-nyoba* semua. Jadi aku kadang *sok yo gak* terpaut pada ini, kadang *drone, ambience, harsh noise wall*, tapi aku sekarang lebih *suka harsh noise wall* sing statis, kalo dinamisnya sedikit *ngono lho* dan tebal jadi *bener-bener wall* sing tebal.”<sup>70</sup>

Prurient, Masonna, Astro dan The Rita adalah beberapa musisi *noise* yang disukai Krisna dan menjadi referensinya dalam bermain dengan gaya *harsh noise wall*. Gaya ini memiliki sedikit dinamika pada tekstur bunyinya bahkan bisa dikatakan statis, maksud dari kata *wall* tersebut adalah dinding, di mana bunyi bising distorsi yang teksturnya sangat

---

<sup>70</sup> Wawancara Krisna widiathama, 3 Desember 2012.

rumit, padat dan statis tersebut digambarkan seperti sebuah dinding suara yang tebal. Berikut foto dari figur musisi Prurient, Masonna, Astro dan The Rita yang direferensi Krisna awalnya dalam bermain dengan gaya harsh *noise wall*:



Gambar 6.

Prurient "Announces New Blackest Ever Black Album"

Sumber. diunduh pada website [www.self-titledmag.com/prurient](http://www.self-titledmag.com/prurient), 2016



Gambar 7.

Astro

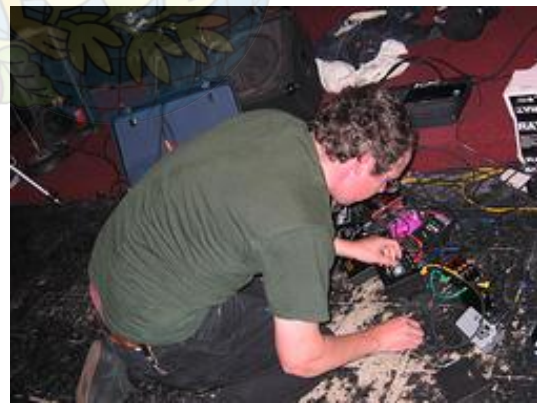
Sumber. diunduh pada website [www.supersonicfestival.com/news/astro](http://www.supersonicfestival.com/news/astro), 2016



Gambar 8.

Masonna

Sumber. diunduh pada website [www.tumblr.com/yamazakimasonna](http://www.tumblr.com/yamazakimasonna), 2016



Gambar 9.

The Rita

Sumber. diunduh pada website [www.last.fm/music/danThe+Rita](http://www.last.fm/music/danThe+Rita), 2016



Tentunya Krisna tidak berhenti pada satu titik nyaman dan hanya memainkan gaya *harsh noise wall*. Dari waktu ke waktu Krisna terus melakukan eksperimen dan membaca artikel-artikel mengenai perkembangan beberapa musisi *noise*. Selain itu dia juga menambah alat (*equipment*) dan referensi untuk mengembangkan teknik dalam mengolah tekstur bunyi dengan mereferensi bentuk-bentuk penggarapan dari artis *noise* seperti: Sickness, Purgist, T.E.F, Jakko Vanhalla, Kazuma Kubota, Kazumoto Endo dan Tourette yang komposisi bunyinya lebih dinamis.

*"... banyak, seperti Prurient, Masonna, Astro, The Rita, sekarang aku lebih menggemari Sickness, Purgist, T.E.F, Jaakko Vanhalla, Kazuma Kubota, Kazumoto Endo, Tourette sebagai referensi teknis."<sup>71</sup>*



Gambar 10.  
Sickness

Sumber. diunduh pada website  
[www.halfnormal.com](http://www.halfnormal.com), 2016



Gambar 11.  
Tourette

Sumber. diunduh pada website  
[www.last.fm/music/danTourette](http://www.last.fm/music/danTourette), 2016

---

<sup>71</sup> Wawancara Krisna Widiathama, 2 Desember 2014.



Gambar 12.  
T.E.F

Sumber. diunduh pada website  
[www.last.fm/music/T.E.F](http://www.last.fm/music/T.E.F), 2016



Gambar 13.

Jaakko Vanhala

Sumber. diunduh pada website  
[www.last.fm/music/Jaakko+Vanhala](http://www.last.fm/music/Jaakko+Vanhala),  
2016



Gambar 14.

Kazuma Kubota

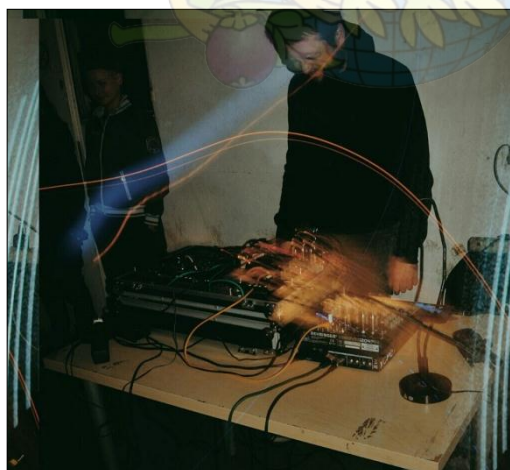
Sumber. diunduh pada website  
[www.twitter.com/Kazuma\\_01](http://www.twitter.com/Kazuma_01), 2016



Gambar 15.

Kazumoto Endo

Sumber. diunduh pada website  
[www.jahexcretion.blogspot.com](http://www.jahexcretion.blogspot.com), 2016



Gambar 16.

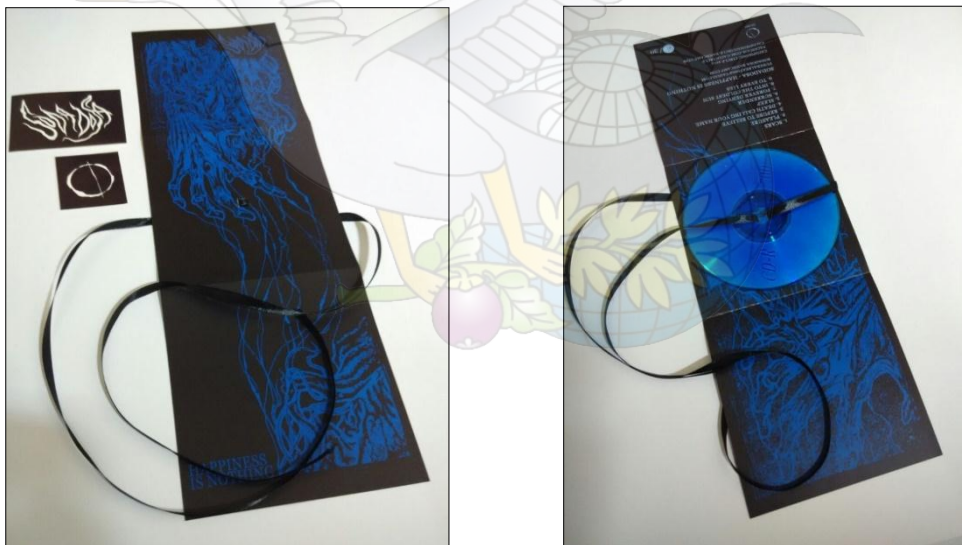
Purgist

Sumber. diunduh pada website  
[purgist.bandcamp.com](http://purgist.bandcamp.com), 2016



### C. Perjalanan Krisna Bermain Musik Noise

Sejak tahun 2004 hingga sekarang, *Sodadosa* telah merilis 14 Album sendiri, 13 split album, 15 kompilasi dan 3 album kolaborasi. Dari satu album ke album berikutnya Krisna selalu membuat perubahan atau pengembangan. Berawal *harsh noise wall* yang statis, kini Krisna nampak mulai mengembangkan *harsh noise* yang sangat dinamis, dengan menggunakan tehnik *cut up*<sup>72</sup> atau yang disebut *cut up harsh noise*. Dapat dilihat perubahan-perubahan tersebut pada album rilisan *Sodadosa* dari yang pertama cenderung statis dan sekarang albumnya *Happiness is Nothing* yang rilis pada 2015, dimana komposisi *noise* Sodadosa sangat dinamis menggunakan *cut up harsh noise*.



Gambar 17.  
Album Sodadosa 2015 "Happiness Is Nothing"  
Sumber. dokumen penulis, 2016

---

<sup>72</sup> *Cut Up* dalam hal ini berarti sebuah tehnik memotong suara/bunyi secara cepat dan menyambung kembali dengan karakter bunyi yang berlainan. Biasanya tehnik ini menggunakan perangkat khusus, contohnya modular synthesizer.

Selama berkarir dalam musik *noise* dan selain penampilannya di Yogyakarta, Krisna telah melakukan banyak penampilan di beberapa kota di Indonesia dan juga di luar negeri seperti Malaysia dan Singapura. Di bulan Februari 2016 lalu Krisna mendapat kesempatan tampil dalam Asian Meeting Festival 2016 yang berlangsung di beberapa kota di Jepang. Asian Meeting Festival merupakan suatu acara tahunan yang bertujuan mempertemukan dan mengidentifikasi tokoh-tokoh kunci dalam kancah musik eksperimental dan independen di Asia untuk menumbuhkan jaringan kolaboratif baru di kalangan musisi dan penyelenggara.



Gambar 18.  
Kolaborasi Yong Yandsen dan DJ Sniff  
pada acara Asian Meeting Festival 2016  
Sumber. Takeshi Tamura, 2016



Gambar 19.  
Asian Meeting Festival 2016 di Kyoto  
Sumber. diambil pada website [asianmusic-network.com/asian-meeting-festival-2016-5th-day-in-kyoto.html](http://asianmusic-network.com/asian-meeting-festival-2016-5th-day-in-kyoto.html), 2016

Berikut pendapat beberapa orang yang mengamati kecenderungan hasil bunyi, warna bunyi, style dan teknik dari *Sodadosa*, di antaranya Sean Stellfox yang berasal dari Delaware USA yang memiliki proyek *noise* Bossbattle dan pernah tinggal di Yogyakarta sebagai dosen di Universitas

Islam Indonesia Yogyakarta (saat ini pindah menjadi dosen Sastra Inggris Universitas Negeri Surakarta) yang juga merupakan member di Jogja Noise Bombing, beropini mengenai permainan Sodadosa akhir-akhir ini “Sodadosa is very harsh and has more cut up feel. Lots of quick moments of noise, and also has more use of metallic sounds.”<sup>73</sup> Kurang lebih Sean berpendapat bahwa permainan *noise* Sodadosa sangat *harsh* yang dipadukan dengan tehnik *cut up* yang berganti-ganti bentuk bunyi secara cepat dan juga cenderung menggunakan sumber bunyi yang berasal dari logam. Wowok pemilik *netlabel* Yes No Wave mengutarakan pernyataan bahwa musik yang dibawakan oleh Sodadosa lebih bertema *noir* atau *dark* (gelap dan kelam). Sean dan Wowok menyimpulkan adanya karakter atau kecenderungan suasana dan tema, timbre, tekstur bunyi dan cara mengolah atau mengkomposisi pada musik *noise* Krisna.

---

<sup>73</sup> Wawancara Sean Esl, 13 Desember 2014.

## BAB IV

### Proses Produksi Citra Estetik

*Untuk menafsirkan sebuah teks bukan memberinya sebuah makna. . . sebaliknya,  
menghargai kemajemukan apa yang membangunnya.*  
(S/Z, Hill & Wang, 1970:5)

Pada era modern seperti sekarang ini terdapat banyak karya seni yang kabur kejelasan makna dan letak keindahannya. Meski karya-karya semacam ini memiliki banyak unsur ketidakjelasan, namun karya-karya semacam ini eksis dilingkungan perkotaan dan pelakunya tidak hanya segelintir orang. Salah satu seni yang ingin saya ungkap di sini adalah musik *noise*. Pelaku dalam musik *noise* cenderung sadar dan paham apa yang mereka kerjakan. Salah satu alasan penciptaan karya-karya semacam ini adalah pencarian kemungkinan baru.

Pada Bab IV ini akan dipaparkan bagaimana seorang pelaku musik *noise* dalam memproduksi karya meliputi perilaku atau eksperimentasinya terhadap bunyi yang di dalamnya terdapat gaya/*style* yang digunakan dan adanya dua bentuk penyajian yaitu secara *live* dan melalui rekaman. Kemudian, pada bab ini akan dikerucutkan bagaimana Krisna memproduksi karyanya, mengenai gaya, tehnik dan perabot garapnya. Pada akhir bab ini didipaparkan juga Krisna dalam penggarapan sebuah album berjudul “Happiness is Nothing”.

### A. Eksperimen dalam Musik Noise

Pada musik *experimental/noise*, segala aktivitas dalam proses berkarya merupakan bagian dan bentuk sebuah proses eksperimen, baik waktu melakukan percobaan atau latihan, perekaman, dan ketika pertunjukan langsung. Pada perekaman dan pertunjukannya tidak pernah lepas dari cara-cara spontanitas, *free improvisasi* dan *impromptu*. *Impromptu* merupakan komposisi musik bentuk bebas dengan karakter improvisasi *extempore*<sup>74</sup> yang didorong dan dibangkitkan oleh semangat suatu momen, biasanya untuk instrumen solo seperti piano. Dengan adanya unsur spontanitas, *free improvisasi* dan *impromptu* pada proses eksperimen dan proses berkaryanya, maka komposisi yang dimainkan selalu berbeda-beda.

Komposisi-komposisi dalam musik *noise* selalu bersifat eksperimen atau selalu dalam proses pencarian. Beberapa hal yang mungkin bisa diulang atau yang bisa dilihat sebagai karakter komposisi si pelaku hanyalah tekstur bunyi, nuansa, gaya permainan (*style* dan teknik) dan *setup* (rangkaian alat) yang didapatkan pelaku melalui metode *trial* dan *error*. Dinamika dan variasi bunyi pada setiap komposisinya merupakan hasil *impromptu*, *free improvisasi* dan tidak distruktur sebelumnya. Terdapat berbagai kemungkinan para komposer eksperimental dalam proses mengkomposisi bunyi dan musik. Hal tersebut sesuai pilihan

---

<sup>74</sup> Ex Tempore mengacu pada kinerja panggung atau teater yang dilakukan tanpa persiapan atau pemikiran sebelumnya. Paling sering istilah ini digunakan dalam konteks pidato, menyanyi dan akting panggung.



masing-masing komposer, namun dalam tahapan prosesnya selalu bersifat bias, sementara dan selalu berkembang, seperti yang dijelaskan

Nyman berikut:

“Komposer eksperimental pada umumnya tidak terpatok dengan menentukan materi objek-waktu yang didefinisikan, membuat struktur dan memperhitungkan hubungan dan rangkaian, tetapi lebih tertarik menguraikan prospek sebuah situasi bunyi yang terjadi, sebuah proses yang membangkitkan aksi (membunyikan atau sebaliknya), sebuah wilayah yang menggambarkan alam, waktu atau ruang bunyi. Dia mungkin memanggil penampil untuk membuat keputusan dalam sepersekian detik pada saat pertunjukan. Dia mungkin menunjukkan area-area sementara yang mana sejumlah suara ditempatkan. Kadang seorang komposer akan menentukan situasi harus diatur atau ditemukan sebelumnya bunyi yang mungkin dibuat atau didengar; di lain waktu dia mungkin menunjukkan nomor (sejumlah) dan bunyi-bunyi dengan kualitas umum dan membiarkan para penampil untuk melanjutkan, terserah alur yang mereka buat. Atau dia mungkin menciptakan atau meminta penampil menciptakan instrumen tertentu atau sistem elektronik.” (Nyman, 1999: 4)

Dari beberapa kemungkinan yang disebutkan Nyman, terdapat perilaku yang mirip dengan cara-cara Krisna dalam mengolah musik *noise*, namun peran komposer dan penampil pada musik *noise* dirangkap oleh satu orang. Krisna pada proyeknya Sodadosa lebih menunjukkan area-area sementara yang mana sejumlah suara atau bunyi ditempatkan dan menentukan situasi harus diatur atau ditemukan sebelumnya, bunyi yang mungkin dibuat atau didengar, karena terdapat konsep, rencana atau fokus bunyi yang ingin dicapai oleh Krisna.



### a. Musik Noise dalam Pertunjukan Langsung

Pertunjukan langsung musik *noise* sangat spontanitas dan ekspresif, segalanya terjadi secara spontan di atas panggung. Meskipun beberapa pelaku memiliki persiapan sebelum tampil di atas panggung, namun apa yang terjadi di atas panggung hasilnya akan berbeda dengan yang telah dipersiapkan. Seperti yang dijelaskan Taufiq Aribowo berikut:

“... seperti layaknya pemain gitar lah, ngutak-atik sampai dapat *sound* yang kita inginkan paling tidak *pattern*-nya tapi itu juga tidak menutup kemungkinan pas di *stage* itu berubah karena masalah teknis misal *jack* yang putus, baterai habis, adaptor yang bermasalah dan sebagainya. Tapi kalau sudah menghadap pedal atau *gear* yang kita punya, kalau aku pribadi sudah tahu ini *flow*-nya seperti apa, *ntar* bunyinya seperti apa, minimal mengalir sendiri saja.”<sup>75</sup>

Apa yang terjadi di atas panggung cenderung mempengaruhi permainan para pelaku musik *noise*, baik dari kondisi para pelaku sendiri (*mood*, perasaan dan pikiran) dan dari apa yang ada di *venue* (kapasitas *sound* dan kendala pada alat). Meski sering terdapat kendala di atas panggung, namun dengan pengalaman-pengalaman yang didapat dari latihan atau percobaan-percobaan sendiri membuat para pelaku dapat mengatasi permasalahan di atas panggung, dan hasil atau *sound* apapun yang dihasilkan menjadi kepuasan tersendiri bagi penampil.

---

<sup>75</sup> Wawancara Taufiq Aribowo, 25 Juni 2015.

Masing-masing pelaku mempunyai cara sendiri dalam melakukan pertunjukan musik *noise* secara langsung. Indra Menus merupakan salah satu yang tidak banyak persiapan dalam penampilannya, segalanya langsung dilakukan secara spontan di atas panggung:

*“Nek masalah alat kan kadang aku juga minjem temen. Opo aku kok ngerasa oh iki alate apik deh koyo nek dicampurne karo iki misale ngono, lha biasane oke aku pinjem terus nanti sound-nya kayak apa tow, biasanya ntar pas aku makek alat baru tadi biasane tak test, nggak tak test di rumah sih, biasane langsung tak test pas main itu. Jadinya aku nggak ngerti suarane bakalan kayak apa aku nggak ngerti. Aku pengen opo yo, aku lebih seneng spontanitas, impromptu set, jadi apa yang ada neng kono yo kuwi sing tak nggo, hasile koyo ngopo lha tinggal disesuaikan aja.”*

Meskipun setiap *noisemaker* memiliki cara masing-masing dalam menyajikan bunyi pada pertunjukannya, namun unsur *free improvisasi* dan *impromptu* dilakukan oleh para pemain musik *noise*. Dalam menikmati sajian *noise* dalam pertunjukan juga berbeda dibandingkan menikmati rilisan musik *noise*. Kendala yang sering terjadi pada pertunjukan langsung biasanya akan mengurangi karakter *sound* dari penampil tertentu. Namun, banyak hal yang bisa menjadi fokus perhatian para *audiens* pada pertunjukan langsung. Biasanya para penampil dan penonton tidak terdapat jarak yang membatasi, sehingga para penonton dapat melihat dengan dekat alat-alat yang digunakan dan tehnik-tehnik

tertentu dari penampil. Berikut pernyataan Krisna Widiathama dalam menikmati pertunjukan langsung musik *noise*.

“Bisa fokus ke *sound* meskipun kita sadari *sound* pada saat *live* tidak maksimal tergantung dari yang ada di *venue*, mungkin lebih ke *style* permainan. Biar ada kendala *sound* pasti tetap terlihat *style*-nya. Dalam memperlakukan alat juga bisa diamati, seperti rahasia atau teknik tertentu dari *noise* artist itu. Dan aku salah satu orang yang tidak melihat penampil *noise/eksperimental* hanya dari performa panggung menurutku itu hanya bonus tontonan. Selebihnya aku hanya akan tetap fokus untuk menikmati *sound*nya.”<sup>76</sup>

Terdapat pula tindakan-tindakan ekspresif para pelaku saat pertunjukan langsung yang menarik untuk dijadikan bonus tontonan seperti yang dikatakan Krisna di atas. Tindakan tersebut seperti: menekan pedal dengan keras, berteriak kemarahan yang penuh cacian hingga membanting atau merusak alat/setnya pada akhir penampilan, namun terdapat juga pelaku *noise* yang menyajikannya secara tenang dan hati-hati memainkan dinamika sajian bunyinya.

#### **b. Musik Noise dalam Karya yang Direkam**

Terdapat perbedaan dalam mengkomposisi karya yang dimainkan secara *live* dan mengkomposisi karya yang direkam. Setiap pelaku juga memiliki cara dan perlakuan masing-masing dalam mengkomposisi bunyi yang direkam. Pada proses rekaman akan melalui tahapan *editing* dan *mixing*. Dalam membuat

---

<sup>76</sup> Wawancara Krisna Widiathama, 16 Maret 2015.

komposisi karya *noise* yang direkam terdapat kebebasan dalam penggunaan alat rekam, *software*, dan tetap terdapat unsur-unsur spontanitas dan *free improvisasi* pada prosesnya, sesuai kebutuhan yang diinginkan pelaku. Bahkan alat perekam yang digunakan bisa seadanya, misalnya fasilitas perekam yang terdapat di *handphone* (HP) dan MP3 player, karena pada perekaman musik *noise* cenderung tidak harus dengan kualitas rekaman yang bersih (tidak *noise*).

Pengerjaan karya *noise* dalam format rekaman memiliki proses yang lebih detail. Penggunaan *software* untuk *editing* memungkinkan para pelaku dapat mengolah atau mengkomposisi bunyi yang tidak bisa dilakukan secara *live*. Para *noisemaker* dapat bereksplorasi lebih luas pada proses ini daripada saat tampil secara langsung. Menurut Krisna “waktu main *live* tidak bisa memainkan *track* serumit rekaman/*mixing*, karena pasti ribet dan *pas* rekaman, *edit* dan *mixing* memungkinkan kita untuk explore lebih jauh.”<sup>77</sup> Di dalam *software editing* terdapat banyak fasilitas untuk menambah efek bunyi/suara, memotong hasil rekaman, mengatur volume, *panning*, dan mencampur *track* satu dengan yang lainnya sesuai kebutuhan. Dalam proses ini bebas untuk melakukan apapun sesuai keinginan masing-masing.

---

<sup>77</sup> Wawancara Krisna Widiathama, 18 Maret 2015.

Para pelaku akan mengalami pengalaman mendengar hasil rekaman *noise* miliknya secara berulang-ulang, dan akan sangat berhati-hati dalam melakukan *editing* dan *mixing*. Sehingga di dalam proses ini akan menuntun para pelaku dalam menemukan karakter bunyi yang ideal secara subyektif, memperdalam eksplorasi hasil bunyi/suara *noise* dan lebih detail dalam mengolah tekstur-tekstur bunyi. Proses ini akan berkaitan dengan parameter pribadi dalam menilai selesai dan tidaknya karya yang dikerjakan, menyangkut penilaian ideal dan tidaknya hasil yang dikerjakan. Berikut parameter pribadi Krisna dalam mengerjakan karya rekaman:

“... aku *dolanan palingan tak* rekam, kalau bagus aku pakai, aku rilis, kalau *enggak ya tak biarin aja gitu*, ada yang *nggak tak* pakai, *nggak* semuanya. Biasane *yo suarane kurang tebal*, komposisinya aku *nggak* suka, teksturnya *lembek* menurutku. Ada pemilihan aku pikir *nggak waton lebokne kabeh*.”<sup>78</sup>

Hasil-hasil rekaman ini biasanya diolah melalui tahapan *mixing* dan *editing* kemudian dikemas dalam karya fisik (dicetak pada CD, kaset, vinyl dan lainnya) dan format *digital audio* yang diunggah melalui media internet. Perilisan karya juga bervariasi, dapat dirilis sebagai album, mini album (EP) dan bekerjasama dengan pihak lain seperti kompilasi dan *split* album. Selain pertunjukan langsung, penggunaan karya rekaman yang diikut sertakan dalam sebuah

---

<sup>78</sup> Wawancara Krisna widiathama, 3 Desember 2012.

*split* atau kompilasi menjadi eksistensi dan progres tersendiri bagi *noisemaker*. Pada aktivitas berjejaring di internet sering terdapat *open submission* untuk kompilasi atau *split* album yang bisa diikuti oleh penggiat atau artis *noise* dalam skala global. Taufiq Aribowo mengatakan:

“Misal pas tidak ada acara, tidak ada *gigs*, masing-masing memiliki kesibukan, ada yang kerja atau kuliah, beberapa *person* ada yang tetap beraktivitas di wilayah *noise* ini. Misalnya dengan ikut terlibat di *split* album atau kompilasi-kompilasi. Dan salah satu cara untuk memperbanyak referensi, karena kita kalo ikut *split* atau kompilasi pasti minimal mendengarkan karya orang lain.”<sup>79</sup>

Keikutsertaan *noisemaker* dalam suatu *split* atau kompilasi selain sebagai eksistensi juga memberikan pengalaman kreatif dan tambahan referensi. Dalam suatu kompilasi atau *split* biasanya terdapat tema yang telah ditentukan, sehingga karya yang dikomposisi harus sesuai dengan tema-tema yang telah ditentukan. Karena ada tema tertentu, maka secara tidak langsung akan memberi tambahan referensi bagi *noisemaker*. Selain itu, beberapa karya lain dalam kompilasi atau *split* juga akan didengarkan dan menjadikan semangat tersendiri bagi pelaku serta memunculkan koreksi atas karya yang telah diciptakannya.

---

<sup>79</sup> Wawancara Taufiq Aribowo, 30 Mei 2015.



## B. Trial and Error Sebagai Sarana Belajar dan Pencarian Karakter

Musik *noise* berada dalam ranah seni/musik eksperimental yang dalam proses-proses eksperimennya tidak terdapat aturan baku (musik atau tidak terkait dengan seni konvensional). Dalam bereksperimen umumnya akan melakukan berbagai percobaan-percobaan dan menemui beberapa kesalahan. Pada proses eksperimen, khususnya dalam musik *noise* cenderung terdapat upaya dari masing-masing pelaku menghindari referensi untuk mendapatkan karakter bunyi yang sesuai keinginan masing-masing. Bunyi yang diinginkan lebih bersifat variabel, karena bunyi merupakan suatu media yang abstrak dan *output* bunyi pada musik *experimental/noise* tidak terstruktur dan bentuk atau pola penggarapannya sangat bebas. Sehingga para pelaku musik *noise* dapat menemukan bunyi-bunyi yang diinginkan dan alat-alat yang dibutuhkan melalui percobaan yang dilakukan sendiri. "*Trial and error* adalah sebuah metodologi dasar dalam pemecahan masalah dan dalam memperoleh pengetahuan, secara ekstensif juga digunakan dalam desain produk dan eksperimen."<sup>80</sup>

Penggunaan alat adalah hal yang dibebaskan sesuai kebutuhan masing-masing. Umumnya penggunaan alat atau instrumen elektronik pada *scene* musik *noise* ini tidak terdapat ilmu atau sistem baku seperti layaknya dalam mempelajari instrumen musik konvensional dalam memunculkan bunyi, sehingga para pelaku harus mencari sendiri melalui

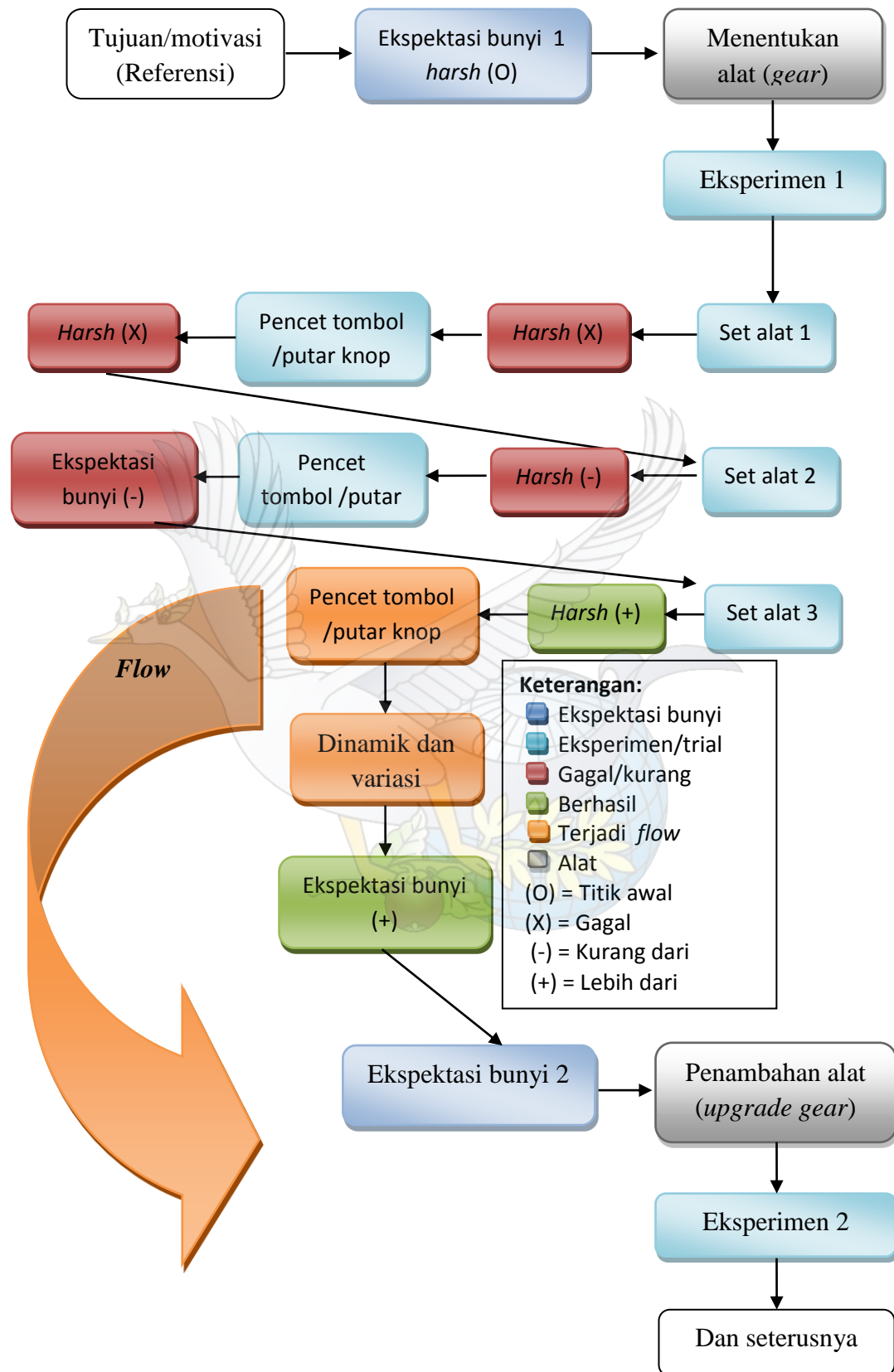
---

<sup>80</sup> D. Montgomery. 2008. *Design and Analysis of Experiments, 7th edition*. North Carolina: SAS Institute.

berbagai percobaan dan belajar pada kesalahan-kesalaan yang ditemui hingga menemukan rangkaian yang cocok untuk memunculkan karakter bunyi yang diharapkan. Bahkan ketika seorang pelaku *noise* menggunakan instrumen musik seperti gitar misalnya, cara pemakaiannya pun tidak seperti pada umumnya, seperti mengkonstruksi ulang atau berupaya menghindari referensi dalam memunculkan bunyi (yang tidak terpatok pada nada atau harmoni). Pada proses eksperimen tersebut akan membuahkan hasil, yaitu karakteristik bunyi yang disukai atau diinginkan. Namun, hal tersebut tergantung dari fokus yang ingin dicapai atau motivasi masing-masing personal atau awal mula ketertarikannya terhadap musik *noise*.

Krisna memunculkan *style harsh noise* pada awal bereksperimen *noise* menggunakan pedal efek/*stomp boxnya* dengan menggunakan metode *trial* dan *error*. Pada proses *trial* dan *error* dimulai dengan pengujian atau percobaan tentang *setup* (perangkaian) alat-alat, mencari bunyi yang dikehendaki, hingga menemui aspek-aspek dan pengalaman yang mendorong munculnya keadaan *flow* (mengalir). Seperti yang digambarkan pada bagan di bawah ini:

## Proses Eksperimen Menggunakan Metode Trial and Error



Pada bagan di atas, tujuan dan motivasi melakukan eksperimen ini didasari pada pemahaman terhadap referensi yang membuahkan ekspektasi bunyi sebagai landasan memulai eksperimen. Krisna memulai proses eksperimennya dengan *style harsh noise*. Dalam memunculkan bunyi *harsh* fokus utamanya memunculkan bunyi yang didistorsi, kotor dan tekstur bunyi yang sangat padat. Alat-alat yang digunakan untuk memunculkan *harsh noise* terfokus pada pemakaian efek distorsi (merk apa saja, tidak tertentu pada salah satu merk) dan beberapa tambahan seperti *reverb*, *delay* dan penggunaan sumber suara yang kemudian dimanipulasi bunyinya dengan perangkat efek yang telah ditentukan masing-masing personal. Krisna menggunakan dua pedal *distorsi*, *delay*, *contact microphone*, dan sebagai sumber suara menggunakan rantai dan plat seng atau besi bekas. Berikut gambar salah satu *setup* atau rangkaian alat Sodadosa:



Gambar 20.  
Peralatan *Noise* milik Krisna  
Sumber. Krisna, 2015

Setelah alat ditentukan, beberapa percobaan perangkaian alat-alat dan percobaan-percobaan dengan memencet tombol dan memutar knob-knob pada efek hingga ditemukan bunyi yang dikehendaki. Pada proses pencarian bunyi ini melibatkan intensitas, fokus dan mendorong pelaku dalam kondisi *flow* (mengalir). Kondisi *flow* dijelaskan sebagai berikut dalam buku *The Concept of Flow*, Jeanne Nakamura dan Mihay Csikzentmihalyi:

“ (1) Tantangan yang dirasakan atau peluang dalam bertindak, yang menjangkau keahlian: sebuah perasaan bahwa suatu tantangan yang dikemukakan menarik pada tingkat yang sesuai dengan kapasitas seseorang. (2) Jelas tujuan proksimal dan diumpun balik langsung tentang kemajuan yang dibuat.” (Nakamura dan Csikzentmihalyi, 2002:90)

Pada metode *trial* dan *error* yang dilakukan memberi tantangan secara berlanjut dengan terjadinya penemuan dan kegagalan yang ditemui. Kondisi *flow* membuat pelaku menikmati prosesnya dan secara langsung mengaplikasikan kemajuan-kemajuan dengan percobaan-percobaan berikutnya.

### C. Proses Berkarya Krisna dalam Musik Noise

Dalam menghasilkan suatu karya tentunya terdapat pengungkapan atau pengekspresian intuisi dari dalam diri seseorang melalui proses berkarya atau dalam konsep karawitan Jawa disebut proses *garap*. Dalam fenomena musik *noise* yang berada dalam payung musik eksperimen dan tidak mengacu aturan baku musik barat atau aturan musik konvensional, tentu saja terdapat berbagai eksplorasi dan eksperimen dalam menghasilkan karya. Untuk melihat proses berkarya Krisna dalam musik *noise* diterapkan konsep *garap* dari Rahayu Supanggah. Penerapan konsep *garap* pada musik *noise* ini sengaja dilakukan untuk melihat proses berkarya dalam musik *noise* secara mendasar. Menurut Rahayu Supanggah *garap* adalah suatu cara pendekatan yang dapat diberlakukan pada kerja penciptaan atau penyajian karawitan Jawa. Tidak tertutup kemungkinannya bahwa konsep *garap* dapat diberlakukan pada seni pertunjukan Indonesia pada umumnya. Seperti yang sudah kita ketahui bersama bahwa istilah *garap* sangat akrab kita kenal pada dunia seni pertunjukan, atau pada hajatan kekarya maupun penyajian seni yang melibatkan lebih dari satu seniman yang terintegrasi menjadi satu bentuk sajian kesenian yang utuh (Supanggah, 2002 : 8).

Dari pemaparan Rahayu Supanggah di atas bahwa tidak tertutup kemungkinan konsep *garap* dapat diberlakukan pada kerja penciptaan lain di luar karawitan Jawa. Dalam penelitian ini, konsep *garap* diberlakukan pada proses karya musik *noise* dan Krisna Widiathama



sebagai penggarapnya. Di dalam konsep garap Rahayu Supanggah, terdapat beberapa elemen-elemen penting dalam sebuah bangunan konsep garap. Berikut penjelasan dan rincian elemen-elemen garap yang diterapkan pada penggarapan *noise* Krisna Widiathama pada proyek musik *noisenya "Sodadosa"*.

- a. **Konsep Garap dan Sarana Garap** adalah perangkat lunak yang tidak kasat indera yaitu konsep musikal atau aturan dalam karya musik (Supanggah, 2002 : 14). Konsep musikal dalam musik *noise* menitik beratkan pada permainan bunyi secara bebas tanpa aturan baku yang dianut musik konvensional. Permainan bunyi secara bebas yang dimaksud pelaku atau penggarap bebas menggunakan bunyi apapun dan cenderung *atonal*.
- b. **Penggarap** adalah sekelompok orang (seniman, musisi) atau penyusun (pencipta atau pengubah) sebagai pelaku garap (Supanggah, 2002 :12). Pada pembahasan penelitian ini mengkususkan pada "Sodadosa" yang bergenre *harsh electronics*. dalam penelitian ini Sodadosa adalah proyek pribadi Krisna Widiathama, sehingga penggarapnya adalah Krisna Widiathama sendiri.
- c. **Ide Garap** Di dalam menciptakan karya seni, diawali dengan adanya ide dan gagasan dari seorang seniman. Ide dapat diperoleh dari manapun, dalam bentuk apapun, dengan cara apapun (Supanggah, 2002 : 9). Bentuk ide garap dalam penggarapan musik

*noise* Krisna adalah karakter bunyi yang ingin dimunculkan oleh Krisna, yaitu bunyi yang tebal (*low sound*) dengan tekstur distorsi padat dan keras dengan nuansa depresif.

- d. **Proses Garap** Proses garap menurut Rahayu Supanggah terdiri dari bahan garap, sarana garap, penunjang garap, pertimbangan garap (Supanggah, 2002 : 8-9).
- e. **Bahan Garap** adalah materi dasar, bahan pokok atau bahan mentah yang akan digarap oleh orang atau sekelompok orang (Supanggah, 2002 : 9). Bahan garap atau materi dasar dalam musik *noise* lebih tertuju pada bunyi. Dalam penelitian ini materi dasar Krisna dalam “Sodadosa” adalah *style/ gaya harsh noise*.
- f. **Perabot Garap** Perabot garap adalah benda fisik yang berupa alat atau instrumen yang digunakan para musisi untuk sarana mengungkapkan perasaan atau gagasan musiknya lewat media bunyi atau suara (Supanggah, 2002 : 12). Perabot garap yang digunakan Krisna sebagai sarana mengungkapkan gagasan musiknya lewat media bunyi berupa rangkain alat-alat elektronik berupa peralatan yang dibuat sendiri sebagai sumber suara, mixer, beberapa pedal efek untuk memanipulasi bunyi, dan beberapa alat elektronik modifikasi dan *custom* sendiri berikut keterangan gambarnya.



Gambar 21.  
Perabot garap milik Krisna  
Sumber. Krisna, 2015

**Keterangan:**

1. *handmade instrument* (spring atau per kawat) + rantai besi dengan ditempel contact mic (microphone penangkap getaran)
2. *Korg Mini Kaoss Pad 2*
3. *Digitech Death Metal*
4. *DOD BuzzBox*
5. *DOD Death metal*
6. *Digitech Bass Synth Filter*
7. *Behringer Reverb*
8. *Custom Ugly Face Fuzz*
9. *Handmade Kill Switch* fungsinya sebagai *mute box* dan mematikan *signal* yang akan masuk ke *mixer*
10. *Mixer*

#### D. Penggarapan Album Happiness Is Nothing

Pada proses penggarapan album “Sodadosa” dengan tajuk “Happiness Is Nothing” tidak ada patokan mengenai lama waktu pengerjaan dan konsep baku mengenai isian-isian karya. Pengerjaan album ini bertahap selama beberapa bulan. Bermula dari kejenuhan Krisna terhadap rutinitas dan menumpuknya permasalahan yang sedang dia hadapi. Pada kondisi seperti ini biasanya Krisna melampiaskannya pada hobi-hobinya, salah satunya adalah *noise*. Krisna suka mengoleksi *gear* (pedal-pedal efek) dan intens mendalami *style*, teknik dan tekstur bunyi dengan cara rutin melakukan eksperimen untuk mencari kemungkinan tekstur-tekstur bunyi baru yang dia bisa temukan dan merekam hasil bunyi kerja eksperimennya.

Pada saat itu Krisna menemui permasalahan yang menuntunnya pada kehilangan kepercayaan terhadap apapun bahkan dirinya sendiri, dia merasa mengalami titik terendah dalam hidup, kehilangan harapan, kecewa dan depresi. Dari apa yang sedang dia alami dan rasakan dia menemukan keterkaitan terhadap beberapa rekaman yang dia simpan dalam file-file mentah di komputernya untuk dia kerjakan dengan *dimixing* ulang dan *dimastering* menjadi sebuah album yang dia anggap sebagai artefak atau monumen perasaan-perasaan yang dia alami saat itu.

Penamaan judul album tersebut, selain sebagai penanda tema, “Happiness is Nothing” juga diartikannya sebagai “ketidakpuasan terhadap apa yang dia dapat, bahwa sebenarnya kebahagiaan itu bukan

tujuan, bahkan tidak pernah menjadi hal yang mutlak, bahwa kebahagiaan itu semu, berbeda dengan bentuk-bentuk emosi yang lain, yang berlawanan. Dia juga menandai album ini sebagai titik tolak pada cara bermain di album-album selanjutnya, yang berarti bahwa tetap melakukan pencarian bunyi dan konsep-konsep yang tidak pernah selesai.

Pada album “Happines Is Nothing” ini berisi 9 judul komposisi (karya/*track*) dengan menggunakan istilah bahasa Inggris. Judul komposisi pada album ini juga dianggapnya sebagai penanda kejadian, penanda sebuah emosi yang dikeluarkan pada proses pengerjaannya. Mengenai keterkaitan judul dan komposisinya lebih bersifat abstrak. Berikut beberapa judul pada album “Happines Is Nothing” dengan terjemahan bahasa Indonesianya.

- a. *Scars* (Bekas Luka, Goresan, Kesan yang Buruk, Batu Karang yang Terjal)
- b. *Pleasure* (Kesenangan, Kenikmatan, Kepuasan, Suka Hati)
- c. *Refuse To Believe* (Menolak Percaya)
- d. *Death Calling Your Name* (Kematian Memanggil Namamu)
- e. *Sleep* (Tidur)
- f. *Surrender* (Menyerah)
- g. *Forever Denying* (Selamanya Menyangkal)
- h. *Into The Coldest Sun* (Ke dalam Matahari Terdingin)
- i. *To Every Lies* (Untuk Setiap Kebohongan)

Dari 9 judul di atas beberapa dapat dilihat bahwa Krisna sengaja memberi judul berdasarkan emosi atau perasaan terhadap permasalahannya yang sedang dihadapi waktu itu. Emosi yang dia rasakan ketika proses rekaman hingga selesai rekaman memberikannya simultan atas ide mengenai judul apa yang akan dia gunakan pada hasil rekaman tersebut. Namun terdapat beberapa judul yang tetap diproses lagi, dikembangkan dengan kata-kata yang lebih puitis dengan mendengarkan kembali hasil rekaman secara berulang-ulang hingga dia menemui judul yang menurutnya tepat dan tanpa mengurangi makna yang ingin disampaikan. Menurut Krisna tafsir terhadap karyanya tergantung kepekaan masing-masing orang dalam menangkap bunyi/visual dan dengan melihat judul pada komposisinya.

Salah satu judul komposisi di atas yang bisa penulis tangkap keterkaitan antara judul dan dinamika komposisi dan atmosfer bunyinya adalah pada track ke 7 berjudul "Forever Denying" (Selamanya Menyangkal). Dengan merasakan atmosfer bunyi dan dinamika bunyinya peneliti menafsirkan bisa berarti pada komposisi ini Krisna ingin menyangkal kenyamanan, ketenangan dan kesepian. Nampak dalam beberapa menit, di antaranya dimulai pada detik ke 30 dan 40 dan menit-menit 03:16, 03:18, 04:07, 05:15, 06:00, 06:24 hingga berakhir pada menit 06:36. Selanjutnya terdapat keheningan pada menit 04:17-04:45, tekstur bunyi dan dinamikanya seakan nampak menyerang terhadap sesuatu yang memaksa diam dan bungkam. Terdapat permainan dinamika



progresi dengan tekstur bunyi yang terasa tajam dan tekstur bunyi yang lembut. Tekstur tersebut seakan menyimbolkan adanya perlawanan dan pemaksaan satu pihak untuk bersatu (menyatu). Dan pada akhir komposisi antara tekstur yang tajam dan lembut tersebut nampak adanya pihak yang menang dan kalah.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Pada rentetan sejarah, teori-teori dan praktek yang diwariskan oleh Luigi Russolo, John Cage, hingga Lou Reed dengan Metal Machine Music-nya yang dirilis major label pada tahun 70an dan kemudian diteruskan beberapa musisi masa lalu yang menolak kemapanan musik. Pada perjalanan sejarah musik, musik *punk*, *grindcore*, *alternatif rock*, *grunge* adalah yang mendasari keberadaan dan perilaku musik *noise* saat ini untuk selalu bersifat proses, selalu berubah bentuk, selalu membuat inovasi-inovasi, dan selalu meninggalkan pakem-pakem. Dengan keberadaan musik *noise* atau *experimental noise* ini, musik seperti telah habis, bahkan sulit untuk diprediksi akan muncul kevandalan dan perlawanan musik apalagi setelah ini.

Sejak masuknya *noise* di Indonesia pada dekade 90an hingga sekarang, perlahan-lahan terlihat beberapa perkembangan. Yaitu mulai dari bertambah jumlah pelaku, penggagas dan penggiatnya hingga perubahan perilaku musiknya. Pada awal kemunculannya hingga saat ini, nampak perubahan dalam permainan bunyinya, di mana kuasa pelaku atau *noisemaker* terhadap bunyi semakin lama semakin dikurangi. Pada beberapa tahun belakangan ini muncul beberapa *noisemaker* yang sekedar memunculkan bunyi dan mematikan bunyi dan merepresentasikan keterbatasan manusia dalam mengendalikan bunyi. Nampak pada

perilaku itu, bahwa terdapat bunyi-bunyi yang liar yang sangat menarik ketika tangan manusia tidak banyak andil.

Krisna memiliki konsistensi dalam berekspresi personal dalam berkarya pada seni rupa dan musik *noise*. Nuansa, kesan, warna dan citra yang dihasilkan meskipun dari dua media yang berbeda yaitu rupa (lukisan, patung dan gambar) dan bunyi (*noise*), namun keduanya memiliki kesan (citra) yang gelap. Sebelum melanjutkan studi di Yogyakarta, Krisna tinggal bersama keluarganya di Bali. Keluarga Krisna yang berlatar belakang seni modern membuat Krisna lebih terbuka dalam menerima referensi-referensi seni. Telah dipaparkan pada bab 3 bahwa referensi musik yang didapatkan dari keluarganya sedikit banyak memberikan dampak. Krisna yang terbuka terhadap seni modern dan bertemu dengan eksistensi musik *noise* saat dia melanjutkan studi di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Karakter pribadi merupakan sebuah bangunan yang berakar dari pengalaman-pengalaman yang telah dilalui selama masa kecil hingga dewasa di dalam lingkungan tertentu. Soerjono Soekanto menjelaskan bahwa dalam melihat kepribadian adalah melalui kesiapannya terhadap suatu keadaan bukan pada apa yang dilakukannya. Dari apa yang dijelaskan Soekanto tersebut dapat menjelaskan bahwa dalam melihat kepribadian adalah dengan mencari tahu mengapa dia siap terhadap suatu keadaan, apa yang melandasi dan melatar belakanginya. Setelah itu,

dengan mengetahui latar belakang pribadi dan hal-hal yang melandasinya dapat dilihat benang merah antara ekspresi personal menentukan citra estetik, khususnya dalam musik *noise*.

Saat ini keberadaan internet menjadi fasilitas penting, sebagaimana suatu zat baru dalam sebuah formula eksperimen *noise*. Pendistribusian rilisan dan eksistensi yang saat ini difasilitasi internet menjadi lebih cepat untuk diakses secara global. Sehingga *scene noise* menjadi kesatuan yang dikembangkan bersama oleh para *noisemaker*, penggiat dan penggagas tanpa terbatas geografis dan waktu.

Seringnya terdapat tour lintas negara merupakan salah satu contohnya dampak internet. Dengan adanya internet tidak terdapat lagi kesenjangan antara satu wilayah dan wilayah lainnya dalam bermain *noise*. Yang ada hanyalah sebuah ciri khas dari masing-masing wilayah. Bahkan karena musik *noise* yang sangat bebas secara personal, namun dengan adanya internet yang bersifat global, kepersonalan tersebut diglobalkan dan tanpa adanya salah dan benar. Setiap orang dalam *scene* musik *noise* memiliki andil dalam eksistensi musik *noise* di seluruh dunia.

Penelitian mengamati eksistensi musik *noise* di Yogyakarta, namun hal itu akan sama saja dengan yang sedang terjadi di beberapa kota lainnya di Indonesia dan bahkan seluruh dunia. Yang membedakan hanyalah kecenderungan perilaku atau pengelolaannya dalam komunitas atau wilayahnya masing-masing. *Scene* musik *noise* di seluruh dunia terdiri dari otonomi dari masing-masing *noisemaker* yang terdapat

diseluruh dunia. Tidak adanya pakem-pakem yang dibuat oleh seseorang, wilayah atau budaya tertentu untuk dianut oleh para *noisemaker*. Satu-satunya pakem yang mungkin adalah sebuah spirit yang diwariskan dari rentetan sejarah di atas tadi.



## B. Saran

Pada dasarnya seni memiliki berbagai fungsi di masa lalu, secara tradisi seni mencakup pada kebutuhan sosial masyarakat untuk berhubungan pada roh leluhur atau sang pencipta. Pada masa modern seni beralih fungsi untuk mencukupi kepuasan melalui ekspresi dari pencipta dan diapresiasi oleh penikmatnya (sebagai hiburan). Pada masa sekarang seni mulai berkembang, baik seni visual maupun audio, seni dapat hanya berfungsi untuk mencukupi keinginan pribadi untuk menumpahkan/mengekspresikan perasaannya. Senipun berkembang, seni dengan media bunyi saat ini telah muncul tidak hanya dengan menggunakan atau menganut aturan baku pada musik. Semua orang memiliki keinginan untuk menumpahkan perasaannya melalui berbagai media yang dianggapnya dapat membuatnya puas. Karena pada seni masa sekarang tidak harus terpatok pada apresiasi orang lain, kini dalam mengekspresikan perasaan lebih cenderung pada kebebasan personal seseorang.

Pada penelitian ini memiliki fokus bahwa karakter personal (kepribadian) seseorang dalam hal ini Krisna mempengaruhi pola atau bentuk penggarapan sebuah karya seni. Namun pencarian data mengenai kepribadian dalam penelitian ini dirasa masih kurang, untuk peneliti yang akan meneliti khusus serupa diharapkan lebih detail mengamati subjek



penelitiannya. Karena hal-hal yang terkait dengan kepribadian kadang sulit untuk diungkapkan.



## DAFTAR ACUAN

- Aaron, Cassidy.,Einbond Aaron. 2013. *Noise In and As Music*. London:Univ.of Huddersfield Press.
- Annamira Sophia. 2014. *Jogja Noise Bombing: Komunitas Experimental Noise di Jogjakarta*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Boal, Agurto. 2006. *The Aesthetics of The Oppressed*. London:Routledge.
- Barnbaum, Bruce. 2010. *The Art of Photograpy an Approach to Personal Expression*. Filipina:Rockynook.
- D, Montgomery. 2008. *Design and Analysis of Experiments, 7<sup>th</sup> edition*. North California: SAS Institute.
- Echols, John.,Hassan Shadily. 2014. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta:PT Gramedia.
- Mistortify, Zulkarnain. 1995. *Kesenjangan Pemahaman Konsep dan Penerimaan Penikmatan Musik Kontenporer Indonesia*. Tugas Mata Kuliah Seminar Seni Pertunjukan, Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan, Jurusan Ilmu-Ilmu Humaniora Program Pasca Sarjana Universitas Gajah Mada. Yogyakarta.
- Moleong, Lexy J. 1993. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung:Remaja Karya.
- Nakamura, Jeanne.,Mihay Csikzentmihalyi. 2002. *The Concept of Flow*. New York: Oxford.
- Nanang Ganda Prawira. 2004. *Modul Seni Rupa: Seni dan Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Nyman, Michael. 1974. *Experimental Music: Cage and Beyond, 2<sup>th</sup> edition*. Cambridge University Press.
- Rahayu Supanggah. 2002. *Bothekan Karawitan II: Garap*. Surakarta:ISI Press Surakarta.
- Schafer, Murray. 1994. *The Book of Noise*. Canada:Arcana Books.
- Soerjono Soekanto. 1990. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta:CV Rajawali.
- Suka Harjana. 2003. *Corat-Coret Musik Kontemporer Dulu dan Kini*. Jakarta:MSPI.
- Yasraf Amir Piliang. 2003. *Hipersemiotika: Tafsir Cultur Studies Atas Matinya Makna*. Bandung:MATAHARI.

## DAFTAR WEBTOGRAFI

Adi Renaldi, *Jakartabeat.net. Yogyakarta era 1990-an: Indie, Grunge dan Lainnya*. <https://www.jakartabeat.net/feature/konten/yogyakarta-era-1990-an-indie-grunge-dan-lainnya?lang=id> (Diakses pada 9 Maret 2014).

Satmoko Budi Santoso, *indonesiaartnews.or.id. Obyek Kekerasan yang Familiar*. <http://indonesiaartnews.or.id/newsdetil.php?id=99> (Diakses pada 13 September 2016).

Redaksi, *kanaltigapuluh.info Interview: Jogja Noise Bombing, Sekumpulan Anak Muda Penggemar Bebunyian Yang Memekakkan Telinga*. [www.kanaltigapuluh.info/jogja-noise-bombing-sekumpulan-anak-muda-yang-gemar-dengan-bebunyian-yang-memekakkan-telinga/](http://www.kanaltigapuluh.info/jogja-noise-bombing-sekumpulan-anak-muda-yang-gemar-dengan-bebunyian-yang-memekakkan-telinga/) (Diakses pada 22 Juni 2015).

<https://en.wikipedia.org/wiki/Dada> (Diakses pada 6 Juni 2016).

[https://en.wikipedia.org/wiki/Ambient\\_music](https://en.wikipedia.org/wiki/Ambient_music) (Diakses pada 6 Juni 2016).

[https://en.wikipedia.org/wiki/Power\\_electronics\\_\(music\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Power_electronics_(music)) (Diakses pada 6 Juni 2016).

<https://en.wikipedia.org/wiki/Soundscape> (Diakses pada 6 Juni 2016).

[https://en.wikipedia.org/wiki/Glitch\\_\(music\)#Glitch\\_hop](https://en.wikipedia.org/wiki/Glitch_(music)#Glitch_hop) (Diakses pada 6 Juni 2016).

[https://en.wikipedia.org/wiki/Industrial\\_music](https://en.wikipedia.org/wiki/Industrial_music) (Diakses pada 6 Juni 2016).

## DAFTAR NARASUMBER

Krisna Widiathama, 33 tahun, alamat Jln. Wonosari km. 8,5, Yogyakarta. Perupa (lukis dan patung), Designer Artwork dan Noise Artist.

Woto Wibowo, 41 tahun, alamat Ngadinegaran MJ III/100, Yogyakarta. Pekerjaan seniman dan aktivis budaya, Direktur dari MES 56, Netlabel Yes No Wave, Inisiator Indonesian Netlabel Union dan Kurator di Biennale Jogja XIII.

Sean Stellfox, 32 tahun, alamat Surakarta. Dosen Universitas Negeri Surakarta. (Saat ini)

Adi Kusuma, 31 tahun, alamat Jln. Mangkuyudan No. 41. Musisi Elektronik.

Pandu Hidayat, 28 tahun, alamat Jln. H. Miing 71, Putat Nutug RT 04/RW 02, Parung, Bogor, Pekerjaan Musisi Elektro akustik, Sound Designer.

Taufiq Aribowo, 41 tahun, alamat Jln. Brigjend Katamso no. 4 Purworejo Jawa Tengah. Artist dan Repertoire dan Pemilik Netlabel Mindblasting.

Martinus Indra Hermawan, 41 tahun, alamat RT.21, RW 05, Karang, Prenggan, Kotagede, Yogyakarta. Koordinator Tour di YK Booking, Kurator di Yogyakarta Zine Attack, General Manager di Doggyhouse Records, Direktur di Jogja Records Store Club, Pemilik Relamati Records dan CEO di Kongsi Jahat Syndicate.

Jimi Mahardika, 39 tahun, alamat Jln, Kaliurang Km 13, Yogyakarta. Pekerjaan seniman.